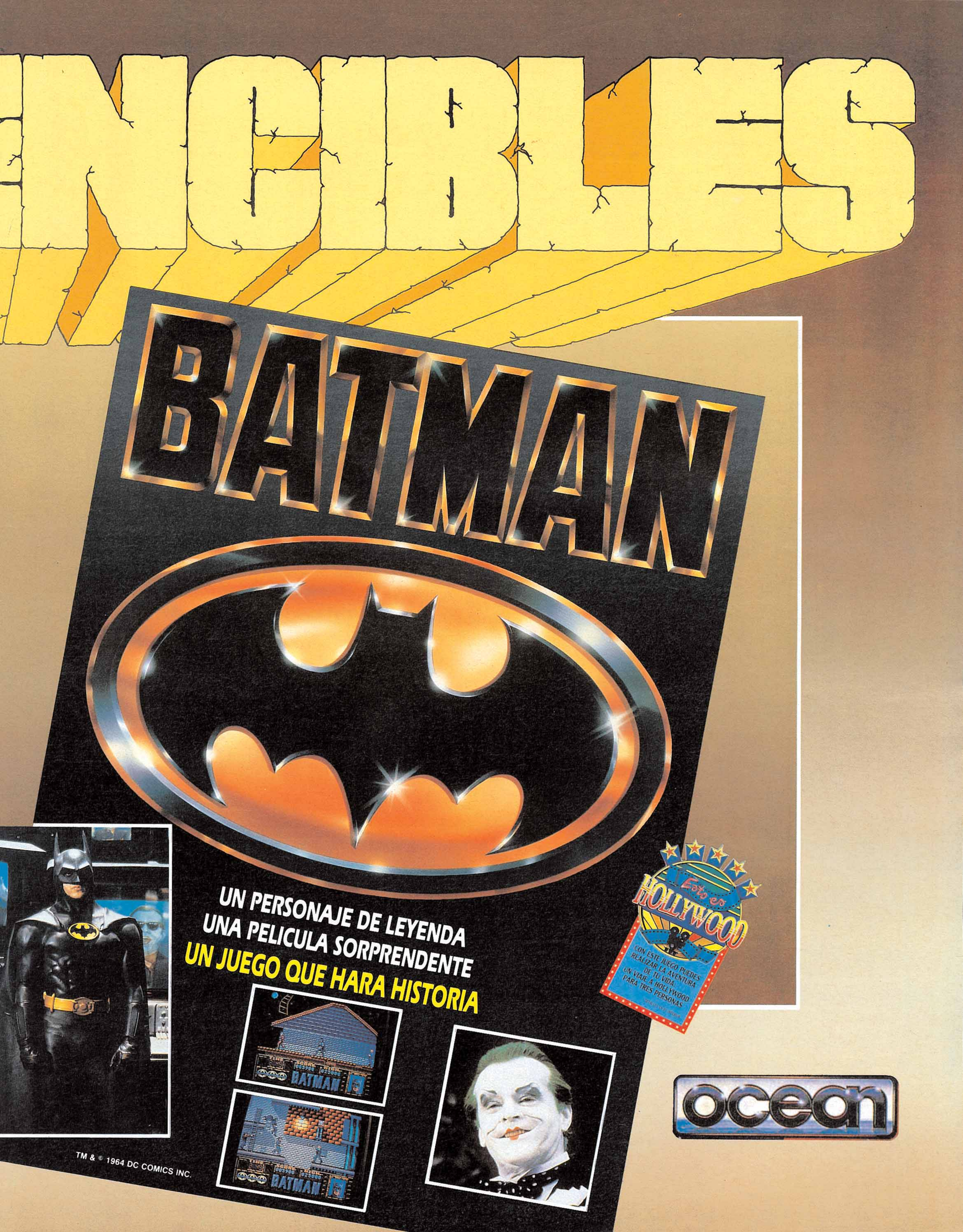


Segunda Época-Número 17
175 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 170 PTAS.
HOBBY PRESS
ASÍ SE HIZO
MOT
Cómo meter un monstruo en un ordenador
+ POSTER DRAZEN PETROVIC BASKET
DOSSIER
DC COMIC 1964
BATMAN
Todo sobre tu personaje favorito
MICRO EUROPEAN Video Games CHAMPIONSHIP
Se celebró la FINAL NACIONAL
Próxima etapa: PARÍS
MICHEL - BUTRAGUEÑO 2
Dos ases frente a frente



LOS INV
CABAL
CABAL
• LA REVOLUCION DE LAS MAQUINAS RECREATIVAS
• EL ARCADE MAS JUGADO EN EUROPA
• PREPARADO, LISTO... ¡¡¡FUEGO!!!
ERBE
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE, S. A.
C/ Serrano, 240 - 28016 MADRID
Tel. (91) 458 16 58


ENCIBLES
BATMAN
UN PERSONAJE DE LEYENDA
UNA PELICULA SORPRENDENTE
UN JUEGO QUE HARA HISTORIA
Esto es HOLLYWOOD
CON ESTE JUEGO PUEDES REALIZAR LA AVENTURA DE TU VIDA.
UN VIAJE A HOLLYWOOD PARA TRES PERSONAS
BATMAN
BATMAN
TM & © 1964 DC COMICS INC.
ocean

MOT EN OPERA

EN OPERA SOFT, CLARO.

LAS AVENTURAS DE MOT,
EL GRAN MONSTRUO DE LA HISTORIETA,
EN UN VIDEO-JUEGO QUE HARA HISTORIA.

UNA VEZ MAS

EN OPERA LLEVAMOS LA VOZ CANTANTE







Gustavo Fdez. Balbuena, 25 28002 Madrid Tel. 415 45 12 Distribuido por MCM Tel. (91) 457 50 58



Sólo para adictos

Año V. Segunda Época - N.º 17 - Octubre 1989 - 175 ptas. (Incluido IVA)

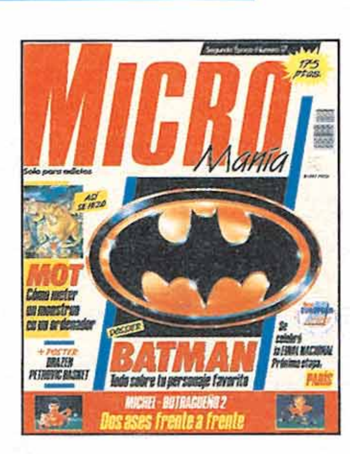
Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director Gerente
Raquel Jiménez
Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Ángel Andrés
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
Amador Merchán
David Rodríguez
Juan Luis Cazorla
A. Tejero
José Miguel Rodríguez
Secretaría de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana
Dibujos
José Luis Ángel García
Pablo Jurado
Director de Producción
Carlos Peropadre
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada
Redacción Administración y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98
Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)
Imprime
Altamira
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica
Ibérico
Depósito Legal: M-15.436-1985
Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64.
1.290 Buenos Aires (Argentina).
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

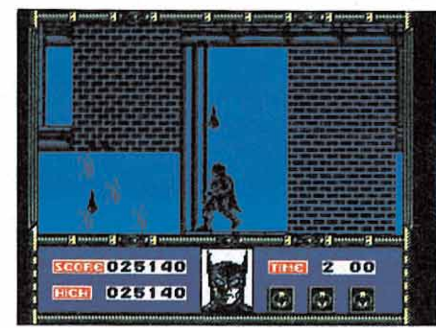


Solicitado control de O.J.D.

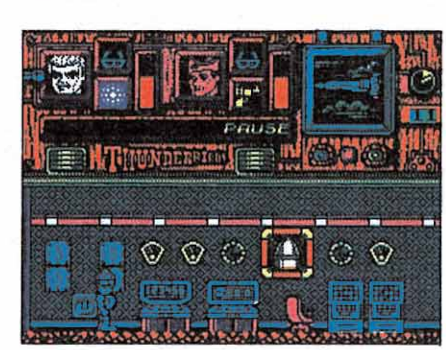
EN ESTE NÚMERO

Era inevitable, contagiados por los aires que nos llegan de más allá del Atlántico hemos reservado a «Batman» el tema central de nuestra portada. ¡La "batmanía" llega a España!

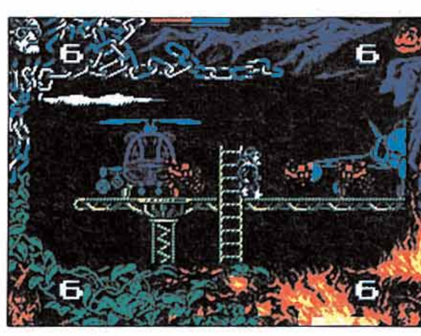




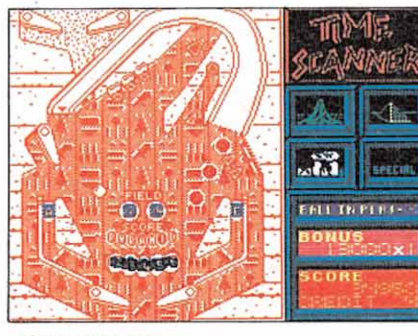
Batman.



Thunderbirds.



Comando Quatro.



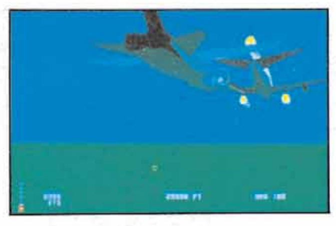
Time Scanner.

Corren tiempos victoriosos para Batman y sus incondicionales enemigos; cincuenta años después de la aparición del personaje, éste ha renacido con más fuerza que nunca, acaparando la atención de quienes siguen de cerca el panorama de la actualidad. Su ascenso hacia la fama ha estado apoyado por una intensa campaña publicitaria, que ha hecho que Batman aparezca hasta en la sopa. Era lógico, por tanto, pensar que una nueva versión de Batman llegara también a nuestros ordenadores, como de hecho así ha sido. «Batman, the movie» es la tercera entrega de Ocean, basada en el superhéroe, y como ocurrió en los dos casos anteriores la calidad conseguida en la pantalla, no desmerece en nada al mítico héroe. Hemos aprovechado la coincidencia de la aparición del juego en nuestro país con el estreno de su homónimo en el cine para preparar un reportaje en el que se recogen algunos de los secretos de la película, así como, —directamente vinculado con el juego—, nuestra visita relámpago a Ocean donde pudimos conversar con el equipo que ha trabajado en «Batman, the movie».
También procedente de las páginas de un cómic, Mot, reclama con fuerza su presencia en el panorama del software español. Los chicos de Opera nos cuentan cómo han realizado lo que ellos califican "uno de sus más ambiciosos proyectos". En estas mismas páginas os presentamos una prueba comparativa entre «Michel Fútbol Master» y «Emilio Butragueño 2»; en ella analizamos punto por punto las características de cada uno de los programas, que como comprobaréis presentan bastantes similitudes entre sí. Junto a ellos desfilarán en este número los «Thunderbirds» y los intrépidos protagonistas de «Comando Quatro», quienes comparten papel protagonista con todas las novedades que nos ha deparado la llegada del otoño.
Sólo nos queda recordaros que durante el pasado mes se celebró la fase nacional de la primera competición internacional de videojuegos —encontraréis en el interior un amplio reportaje de la misma—, y que el equipo nacional parece dispuesto a comerse el mundo. ¡Ánimo en París! ¡Hasta la próxima

La redacción

FLASH

Activision, al pie del cañón



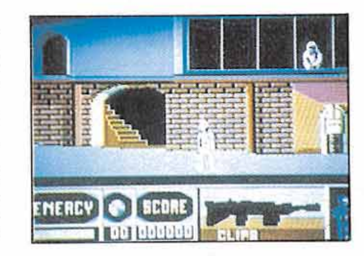






La larga relación de proyectos que los representantes de Activision nos mostraron hace algún tiempo, parece que va tomando forma poco a poco. De momento dos de sus programas «Bomber» y «Dynamite Dux» están ya a punto de ver la luz. «Bomber» es un simulador de vuelo que aparecerá en todas los formatos, en el que el elemento arcade adquiere un papel fundamental. «Dynamite Dux», por el contrario es una conversión de una recreativa en la que el protagonista, un simpático plumífero, debe intentar rescatar a su novia secuestrada por los malvados de turno.

Moonwalker, la última locura de Michael Jackson



Como ya os anunciamos hace algún tiempo la película protagonizada por "l'enfant terrible" de la música norteamericana ha dado paso a un videojuego que reproduce algunas de las escenas más importantes de la película, banda sonora incluida. La autora de llevar a la práctica el invento ha sido U.S.Gold, quien ha anunciado que el juego estará disponible el próximo mes de noviembre. De momento podemos adelantaros que la presentación en Amiga es alucinante, equiparándose en espectacularidad al video extraído de la película.

K.F.R., acción por partida doble





Los artífices de la recién nacida compañía K.F.R. aprovecharon, hace unos días, una visita relámpago a Madrid para mostrarnos lo que serán sus lanzamientos más inminentes para los próximos meses. El primero de ellos lleva el nombre de «Mambo» y la acción tiene lugar en una perdida isla del Caribe. El protagonista de la aventura, el agente Mambo, debe recorrer la isla para lanzar al espacio unos misiles; para ello previamente deberá apoderarse de las tarjetas codificadas, en poder de las fuerzas de seguridad de la base, que dan acceso a la sala donde se encuentran los misiles. Como véis acción en el más estricto sentido de la palabra.

El segundo de sus lanzamientos será «Dimensión Omega», en el que dos personajes compartirán el papel protagonista intentando encontrar la puerta que une la Dimensión Omega con la Tierra.

BATMAN THE MOVIE

La «batmanía» ha explotado. Procedente de los Estados Unidos, donde la película sobre el hombre murciélago se ha convertido en un auténtico fenómeno de masas, nos llega una fiebre que no parece tener límite: camisetas, zapatos, pegatinas... y juegos de ordenador.

OCEAN
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Spectrum

Por tercera vez ha sido la compañía inglesa Ocean la encargada de acercar hasta nuestras pantallas al legendario personaje del cómic que crease Bob Kane. Como recordaréis Batman nos visitó por primera vez hace ya algunos años cuando el genial Jon Ritman nos deleitó con una sensacional videoaventura tridimensional que se convirtió del día a la mañana en un auténtico clásico de la programación. Más recientemente fue Special Fx, el sello subsidiario de Ocean, el que retomó de nuevo al hombre murciélago para realizar «Batman: The Caped Crusader», de nuevo una video-aventura pero con un estilo muy peculiar cercano al de los comics.

Para la realización de este tercer juego de Batman, Ocean ha utilizado exactamente el mismo equipo que se encargó de «Robocop», es decir, Mike Lamb y Dawn Drake, que han programado y diseñado respectivamente el juego siguiendo para ello en gran parte el desarrollo de la película.

El resultado ha sido un espectacular arcade dividido en cinco niveles con diferentes objetivos y desarrollos, que son: la fábrica química de Axis, las calles de Gotham City, la Batcueva, de nuevo las calles de Gotham City y por último la catedral.



Nuestro objetivo es acabar con Joker, el acérrimo enemigo de Batman.



La aventura comienza en la fábrica química, donde debemos encontrar la salida.

La misión

Nuestro objetivo en el juego consiste como era de esperar en acabar con el Joker, el psicópata criminal acérrimo enemigo de nuestro héroe, pero para ello tendremos que atravesar previamente la totalidad de los cinco niveles que componen el juego.

Comenzamos nuestra aventura en la fábrica química de Axis, donde nuestro objetivo consiste en alcanzar la salida, que se encuentra en la parte derecha del mapa. Allí nos espera Jack Napier, un peligroso criminal contra el que tendremos que enfrentarnos. Si le vencemos caerá en una tina de residuos tóxicos que le desfigurarán horriblemente, convirtiéndose en el cruel Joker.

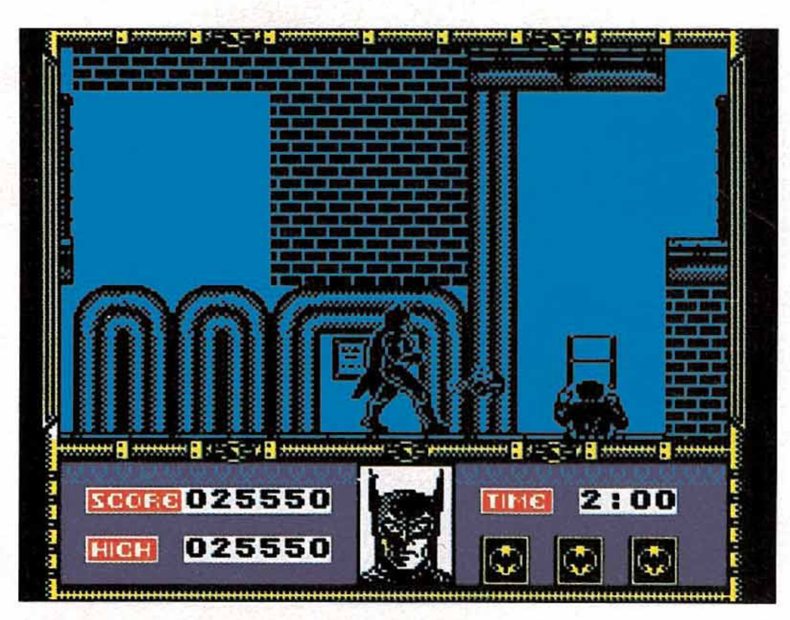


Para superar este nivel contamos con dos inestimables ayudas, el batarang y la batcuerda; el primero nos permitirá disparar contra nuestros enemigos para acabar con ellos, mientras que el segundo nos servirá para alcanzar zonas elevadas de otra forma inaccesibles.

Superada esta primera prueba nos encontraremos en las calles de Ghotam City a bordo de nuestro Batmobile. Con él tendremos que tratar de escapar tanto de los secuaces de Joker como de la policía, cuidándonos mucho de chocar contra otros



EL MITO DE MODA



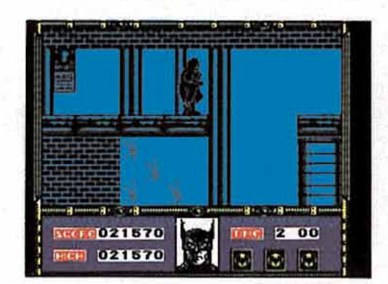
El equipo que Ocean ha escogido es el mismo de «Robocop».



El juego está dividido en cinco niveles con diferentes objetivos y desarrollos.



Todos los elementos característicos del personaje están presentes en esta adaptación.



La tercera visita de Batman a la pantalla nada tiene que ver con sus predecesoras.

El juego reproduce algunas de las escenas cruciales de la película consiguiendo una ambientación casi perfecta.

vehículos. Afortunadamente, nuestro Batmobile dispone de un sistema de rádar que nos indica en todo momento el camino a seguir.

El siguiente nivel tiene como escenario el cuartel general de nuestro héroe, la Batcueva, donde tendremos que intentar adivinar mediante el uso de los potentes ordenadores que en ella encontraremos los tres componentes de un peligroso elemento químico, el «Smilex», capaz de matar a una persona en apenas unos segundos. No hace falta decir que detrás de semejante invento se encuentra inequívocamente la mano del siniestro y pertinaz Joker.

Si sobrepasamos esta prueba volveremos a las calles de Ghotam City, donde a bordo de nuestro Batwing tendremos que tratar de cortar con sus alas las cuerdas que sujetan docenas de globos aerostáticos cargados con la suficiente cantidad de «Smilex» como para acabar con toda la población de Ghotam City.

Para terminar, y como última prueba para llevar a buen término nuestra misión, tendremos que adentrarnos en la catedral, donde encontraremos peligros tales como ratas o suelos que se desmoronan. El desarrollo de esta fase es muy similar al de la primera, y de nuevo contaremos con la ayuda del batarang y de la batcuerda en nuestro camino hacia el Joker.

Nuestra opinión

«Batman» es un fantástico arcade multinivel plagado de acción, con un variado desarrollo y con muchos detalles de notable originalidad. Se nota mucho en el juego la mano de Mike Lamb y Dawn Drake, ya que en muchos momentos «Batman» recuerda en gran parte al desarrollo y aspecto externo de «Robocop».

La calidad general del juego es impecable, y no hay nada en él que desmerezca del conjunto: tanto los gráficos, como los movimientos, «scrolles» y sonidos están soberbiamente realizados y contribuyen, junto al propio interés del personaje protagonista y al elevado grado de adicción, a que «Batman» sea uno de los programas más impresionantes y completos realizados en los últimos tiempos.

J.E.B.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adicción:
Gráficos:
Originalidad:

9

FLASH

Nueva edición del Personal Computer Show



Londres, un año más se ha convertido en el escenario del Personal Computer Show, la más importante feria informática europea.

Como sabéis en la feria están representados todos los sectores informáticos, tanto profesionales como de entretenimiento y a ella concurren los grandes nombres de la industria de los videojuegos. Esta edición del P.C.Show ha tenido lugar entre los días 27 de septiembre y 1 de octubre, y ha contado con la presencia en un stand propio de la más internacional de nuestras compañías, Dinamic.

En el próximo número os daremos amplia información sobre la feria.

Asterix y el golpe del menhir





Asterix vuelve a adquirir el papel protagonista en la pequeña pantalla, en una nueva aventura adaptación de la última película en dibujos animados del mítico personaje. En el juego, editado por Coktel Vision, dentro de su sello Tomahawk, la ambientación sigue siendo perfecta como en el primer programa de la serie editado por esta misma compañía, pero a diferencia de éste que se manejaba por iconos, el nuevo juego será completamente arcade. «Asterix y el golpe del menhir» narra las aventuras de Asterix, en busca de la fórmula de la poción mágica, que Panoramix ha olvidado a causa de un gigantesco golpe recibido en su cabeza.

En busca del dragón





Las historias medievales de caballeros y dragones han dado paso en el mundo del software a grandes aventuras, llenas de colorido y acción. La compañía francesa Titus ha querido poner su granito de arena, a lo que parece va a convertirse en un género por si mismo, con «Knight Force», un programa de espectaculares gráficos que está a punto de aparecer en España en todas las versiones y que da vida a inquietantes escenas protagonizadas por un valeroso caballero.

ANIMAGIC

Hoy por hoy hablar de la creación de una nueva compañía en nuestro país es hablar de un fenómeno tan poco habitual como aventurado. Los sueños, ambiciones e ilusiones se quedan prácticamente en nada frente a la cruda realidad del mundo del software. De eso y de otros temas de interés hablamos con los miembros de Animagic, el nuevo nombre que acaba de asomarse al panorama del software nacional.

LA AVENTURA

ENTREVISTA

Situado en un céntrico barrio madrileño, el «cuartel general» de Animagic nos abrió las puertas en uno de esos días fríos, grises y lluviosos. Tal vez ello fuera la causa de que el ambiente que encontrásemos nos pareciese tan cálido y amistoso, o tal vez fuera simplemente que la ilusión de saberse embarcados en un proyecto soñado durante mucho tiempo se pudiese palpar en el ambiente, como si los sueños y ambiciones de estos jovenes grafistas y programadores rondasen libremente entre las cuatro paredes de un ático situado casi tan alto como sus metas.

Muchos de ellos procedentes de otras compañías, los miembros de Animagic están conociendo por primera vez ese reto gigantesco que supone trabajar para uno mismo, y lo que implica ser una nueva compañía dentro de un mundo donde los nombres son casi tan grandes como las cifras que se manejan en los balances. Para la mayoría de ellos Animagic es casi una aventura, y como tal, el riesgo y la sombra del fracaso planean amenazadores como contrapunto a una meta por todos soñada: el éxito, el reconocimiento y por qué no, el dinero.

Dos estandartes como presentación de lo que tal vez sea, en un futuro no muy lejano, una larga lista de éxitos: «Mortadelo 2» y «Bronx», juegos tan prometedores como lo son los programadores y grafistas que en ellos han puesto su trabajo e imaginación.

Junto a ellos también algún que otro nombre ya «consagrado» dentro del software nacional, como es el caso de Javier Cano o Emilio Martínez, cuyo «curriculum» particular junto al del resto de los miembros de Animagic podéis repasar junto a estas líneas.

Bienvenidos y buena suerte.

MM.—¿Cómo y por qué nació Animagic?

JC.—*Bueno, como sabéis yo estaba anteriormente en otra conocida compañía española, pero francamente no estaba muy contento con la forma en que trabajábamos, así que decidí simplemente dejarlo. Pasé un corto periodo en que estuve prácticamente inactivo hasta que comencé a plantearme el formar una nueva compañía; después todo fue muy rápido, contacté con una serie de programadores a los que conocía ya con anterioridad, les gustó el proyecto y empezamos a trabajar juntos.*

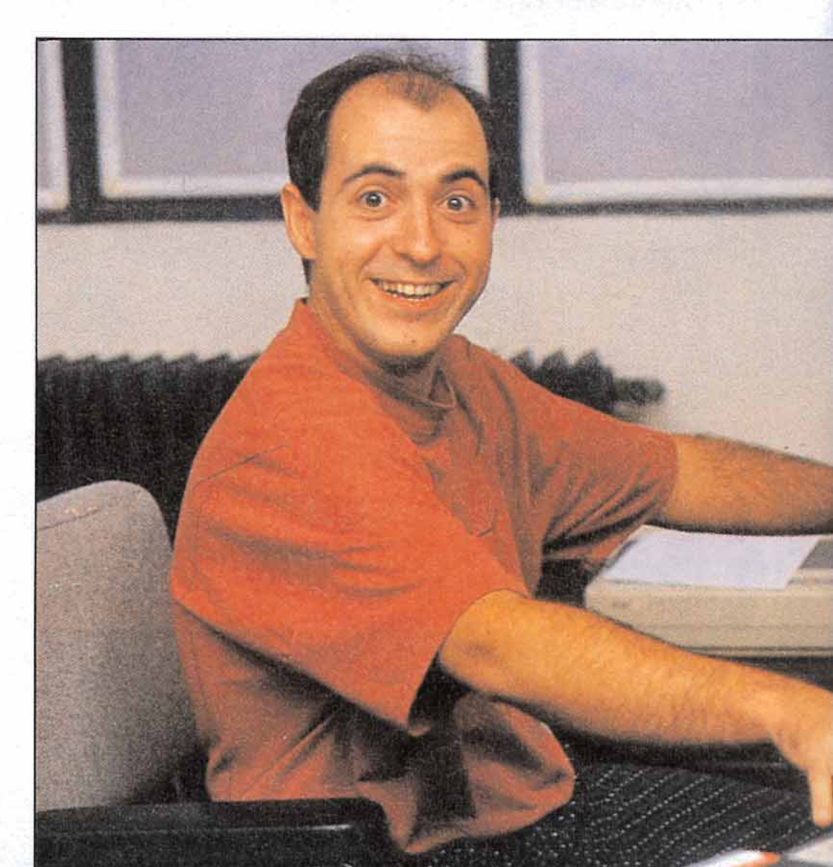
MM.—¿Cuáles son ahora mismo vuestros objetivos más cercanos?

JC.—*Queremos hacernos con un nombre dentro del mundo del software español, y vamos a intentar conseguirlo a base de calidad, ya que creemos que es el único camino para llegar verdaderamente al usuario. Tenemos también previsto ampliar nuestras fronteras y no quedarnos exclusivamente anclados en el mundo de los juegos, queremos además abrir brecha dentro de la gestión y estamos por otra parte volcándonos de lleno en la realización de versiones de juegos realizados por otras compañías.*

MM.—¿Le encuentras muchas ventajas a trabajar en una compañía pequeña respecto de hacerlo en una grande?

JC.—*Sobre todo se elimina mucha burocracia. En una compañía grande cualquier tipo de*

Javier Cano





E CREAR UNA COMPAÑÍA



decisión tiene que pasar por toda una jerarquía, lo cual en definitiva no repara más que en una enorme pérdida de tiempo.

MM.—Volviendo a uno de los puntos que antes has mencionado, ¿hasta qué punto va a ser importante para Animagic la realización de programas de gestión?

JC.—*La verdad es que para nosotros se ha convertido en algo sumamente importante, no sólo porque nos parece un campo de trabajo muy interesante sino también porque es una excelente forma de financiar los increíbles gastos que supone la creación de un video-juego. En cualquier caso esto no quiere decir que la gestión sea para nosotros un medio de financiación; para nosotros es en realidad un departamento independiente tan importante como el otro.*

MM.—¿Es realmente tan difícil formar una compañía? Te pregunto esto porque me consta que existen muchos programadores dispersos por toda España con muchas ganas de establecerse por su cuenta y les resulta casi imposible.

JC.—*Sí, es cierto, por propia experiencia, ya que he trabajado con programadores de muchas partes de nuestro país, se que éstos cuentan con enormes problemas para que sus trabajos sean publicados, principalmente porque se encuentran muy alejados de Madrid, que hoy por hoy es prácticamente la única ciudad donde están establecidas las compañías de software. La única solución que se nos ocurre es la de abrir delegaciones en diferentes provincias, para canalizar así más de cerca el trabajo de todas estas empresas. En cuanto a tu primera pregunta te puedo decir que sí, efectivamente es muy difícil y sobre todo muy COSTOSO crear tu propia compañía.*

MM.—¿Hacia dónde piensas que va a evolucionar el mundo del software y del hardware?

JC.—*Creo que está muy claro que los 8 bits van a ir desapareciendo de una forma muy gradual, porque cada vez son más los usuarios que se están pasando a los 16 y éste es un proceso que las compañías de software deberemos realizar lógicamente de formas paralela. Otro campo que es posible no nos quede muy lejos sea la realización de máquinas recreativas, porque de hecho ya hemos tenido contactos sobre este tema, pero lo cierto es que este es un terreno muy complejo en el que además la piratería alcanza unos grados superiores inclusos a los del mundo del software.*

MM.—¿Como véis el mercado europeo? ¿Trataréis de exportar vuestros juegos?

JC.—*Sí, por supuesto, es algo con lo que contamos desde el principio ya que aunque sabemos que es realmente difícil lo cierto es que el posible potencial en ventas es enorme y cuando menos hay que intentarlo. Estamos en contactos con varias compañías inglesas y trataremos de conseguir una buena oferta, si bien es muy difícil conseguir que éstas apoyen realmente los programas que llegan de fuera.*

MM.—¿De dónde partió la idea de realizar un nuevo juego sobre «Mortadelo y Filemón»?

JC.—*En realidad la idea no partió en un primer momento de nosotros, sino que nos fue encargada por Dro Soft que es como sabéis nuestra distribuidora y que fue la que tomó la iniciativa y se puso en contacto con Ibañez para conseguir los derechos sobre sus personajes.*

MM.—¿Qué os parece la política de grandes fichajes emprendida por algunas compañías españolas?

JC.—*Bueno, la verdad es que preferimos no entrar en el juego y desde luego tampoco vamos a acometer esta política, en parte por pura cuestión económica y en parte porque preferimos que nuestros juegos destaquen por su calidad y no por su campaña publicitaria.*

MM.—¿Y qué pensáis de las rivalidades y «pequeñas guerras» entre ellas?

JC.—*Realmente es algo que nos parece sencillamente absurdo. Si las compañías españolas quieren tener rivalidades lo lógico es que las tengan con las compañías de fuera de nuestro país —especialmente con las inglesas— que son nuestras verdaderas competidoras. Es lamentable que haya tan poca comunicación y colaboración entre las compañías españolas.*

MM.—¿Cuáles son para vosotros los verdaderos secretos para lograr que un juego sea realmente bueno?

JC.—*Los gráficos son, sin duda, una parte importantísima, porque entre otras cosas es prácticamente lo primero que ves de un juego y por tanto tienen que ser capaces de llamar la atención del posible comprador. También es muy importante conocer profundamente el mercado, y estar muy al tanto de cuál es exactamente el tipo de juego que el usuario espera encontrar cuando va a adquirir un programa.*

MM.—Por último sólo nos queda pedirte que nos desveles algunos de los próximos proyectos en los que estéis trabajando.

JC.—*En primer lugar estamos ahora mismo metidos en un ambicioso proyecto que nos ha sido encargado por una cadena de establecimientos y que consiste en la realización de un complejo sistema informático capaz de controlar un montaje de música, videos musicales y videojuegos; es algo de lo que muy pronto tendréis una información más amplia y que creemos que va a resultar auténticamente novedoso. Por otra parte y volviendo al tema de los juegos te diré que estamos trabajando en un reto que nos llevaba rondando por la cabeza hace ya mucho tiempo y es la realización de un juego tridimensional que tenga color; no se trata exactamente del clásico «filmation» sino algo incluso aún más real y mucho más revolucionario. También estamos trabajando en un juego que creemos que va a quedar francamente divertido y en que el protagonista va a ser un simpático hombrecillo con aspecto de oficinista que por un maleficio se transformará en hombre-lobo; pero todo el juego va a estar tratado en un tono humorístico que es algo en lo que estamos muy interesados y seguramente presida muchos de nuestros próximos proyectos.*

J.E.B.



JAVIER CANO Productor, Grafista, Programador 31 Años
COMPAÑÍAS: Action, Erbe, Topo
AUTOR: «Mapgame», «Las tres luces de Glaurung»



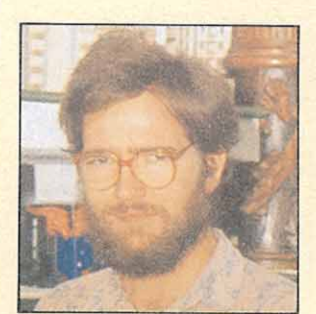
ALBERTO BLANCO
Programador 21 Años
COMPAÑÍAS: Topo, Xortrapa
AUTOR: «Triple commando»
Principalmente volcado en el desarrollo de programas de gestión.

EMILIO MARTÍNEZ
Programador 28 Años
COMPAÑÍAS: Action, Erbe, Topo
AUTOR: «Mapgame», «Las tres luces de Glaurung», «Spirits», «Titanic», «Wells'n'Fargo», (Spectrum) «Desperado», «Whopper Chase» (Amstrad)

RICARDO CANCHO
Grafista 20 Años
COMPAÑÍAS: Topo
AUTOR: «Titanic», «Coliseum», «Wells'n'Fargo», «Score 3020», Colaboraciones en «Tuareg» y «Silent Shadow» y versiones de Amstrad de «Double Dragon», «Soldier or Light» y «Xenon» con Animagic.



MIGUEL PERERA
Grafista 17 Años
COMPAÑÍAS: Animagic
AUTOR: Coautor de la versión Amstrad de «Double Dragon»



CARLOS ARIAS
Programador 22 Años
COMPAÑÍAS: Topo
AUTOR: «Black Beard», «Tuareg» y las versiones MSX de :«Las tres luces de Glaurung», «Spirits», «Desperado», «Whopper Chase», «Stardust».


PRIMERA CARGA: SUPER – SKILLS
SEGUNDA CARGA: COMIENZA EL CAMPEONATO
EL JUEGO:
FX-DOUBLE SPEED
CONTROL DE LOS JUGADORES:
1 DRIBBLING:
futbol MICHEL master
MICHEL FUTBOL MASTER
+ SUPERSKILLS
AMSTRAD
DINAMIC
Super-Skills
DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS
PLAZA DE ESPAÑA, 18
TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID
VENTAS POR CORREO: (91) 542 72 87
(TRES LINEAS)
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES 673 90 18
(NUEVO TELEFONO)



¡ NO TE QUEDES FUERA DE JUEGO !

¡ CALZATE LAS BOTAS Y SALTA AL CAMPO CON DINAMIC !

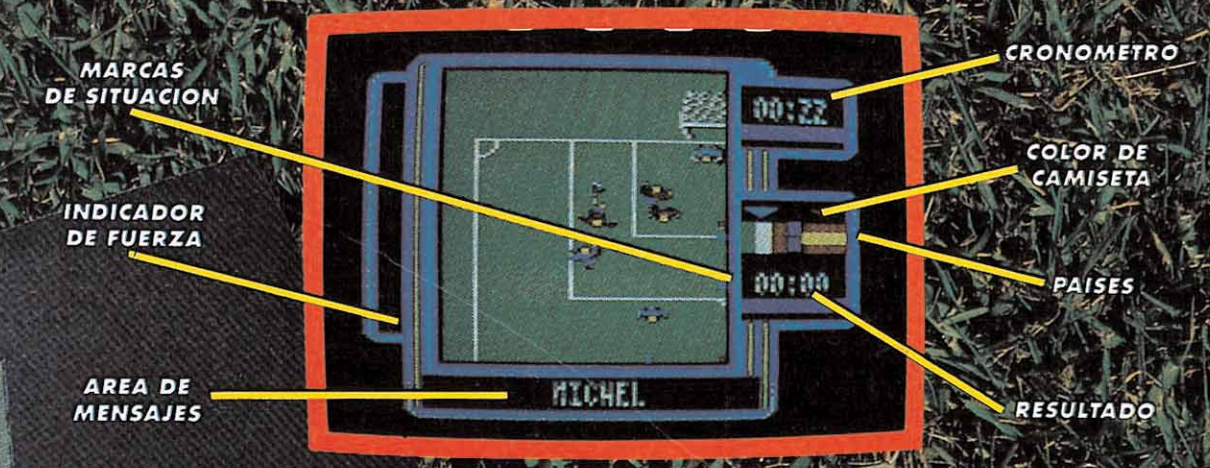
POR FIN, EN EL TERRENO DE JUEGO Y DE LA MANO DE MICHEL, EL SECRETO MEJOR GUARDADO DE LA HISTORIA DEL SOFTWARE ESPAÑOL: LA SIMULACION DE FUTBOL DEFINITIVA.

CON MICHEL FUTBOL MASTER+SUPERSKILLS TE ESPERA UN COMPLETO E INTENSIVO ENTRENAMIENTO EN EL QUE DEMOSTRAR TUS HABILIDADES EN CONTROL DE BALON, PASE LARGO, REMATE A PUERTA, DRIBBLING Y LANZAMIENTO DE PENALTIES.

DEMOSTRADA TU PERICIA CON EL BALON Y SI LOGRAS CLASIFICARTE, PARTICIPARAS EN UN AUTENTICO CAMPEONATO DE EUROPA DE SELECCIONES NACIONALES EL QUE TENDRAS A TU ALCANCE. DOBLE VELOCIDAD DE JUEGO; POSIBILIDAD DE HASTA 8 JUGADORES; DISPOSITIVO ESPECIAL DE PAUSA Y VISION (PARA DETENER EL JUEGO, EXAMINAR LA POSICION DEL CONTRARIO Y JUGAR CON VENTAJA); SOFISTICADOS SISTEMAS DE SEÑALIZACION TANTO DE LA TRAYECTORIA DEL BALON EN LOS PASES, COMO EN LA LOCALIZACION DE JUGADORES ANTES DE QUE APAREZCAN EN PANTALLA Y, POR SI FUERA POCO, ¡ ALGO INCREIBLE !: UN LOCUTOR EN LA ZONA DE MENSAJES QUE TE MOSTRARA EN CADA MOMENTO EL NOMBRE DEL JUGADOR EN POSESION DEL BALON.

YA EN TU TIENDA DESDE EL 13 DE SEPTIEMBRE. NO TE QUEDES FUERA DE JUEGO, PIDELO ANTES DE QUE SE AGOTE.

MICHEL FUTBOL MASTER SOLO HAY UNO.¡ Y ES DE DINAMIC!



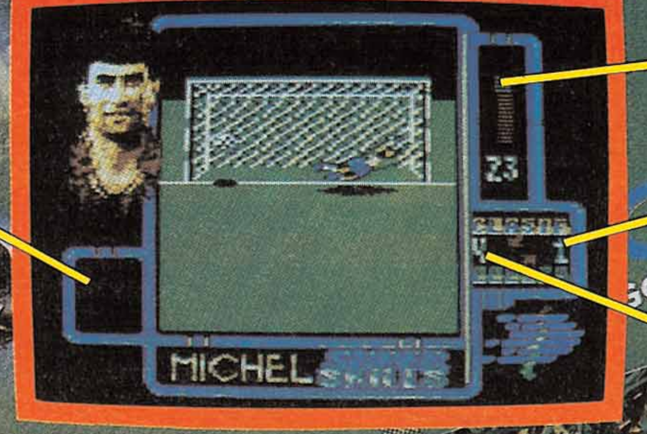
Michel acaba de arrebatarle el balón a la defensa italiana y se dispone a centrar buscando al compañero mejor situado para el remate. Alzando la vista ve a dos compañeros a la derecha no muy bien situados, pero, las marcas de situación, delatan aún fuera de pantalla, al único delantero que ha logrado burlar el férreo marcaje de la defensa.



NUMERO DE VECES QUE HA GOLPEADO EL BALON

NUMERO DE VECES QUE HA DE GOLPEARLO PARA CLASIFICARSE.

Tras calzarse las botas y un breve calentamiento Michel salta al terreno de juego y comienza el entrenamiento. La primera prueba: el control de balón golpeándolo con cabeza, hombros, rodilla y pies. En este momento acaba de golpear con el pie mientras la flecha indica que el siguiente golpe deberá ser con la rodilla.



INDICADOR DE ANGULO DEL PASE
ORA APAGADO PORQUE
PASE YA SE HA HECHO)

INDICADOR DE FUERZA DEL PASE

NUMERO DE INTENTOS ACERTADOS

NUMERO DE LOS QUE HAY QUE HACER PARA CLASIFICARSE

Seguimos en pleno entrenamiento: esta vez se trata del pase largo que Michel efectúa sobre su compañero, listo para rematar, el cual empalma el balón con un fuerte disparo, burla al portero que se tira en plancha hacia el lado opuesto y...¡¡ goool !!. Vemos claramente, cómo ante la mirada atónita del guardameta engañado, el balón se introduce en la portería llegando al fondo de las mallas.

RESULTADOS JORNADA 1

GRUPO 1 — DINAMARCA, ITALIA, ESPAÑA, ALEMANIA

GRUPO 2 — URSS, HOLANDA, INGLATERRA, IRLANDA

Ha concluído la 1ª Jornada del Campeonato. Después de cada una de las tres que lo componen, aparecerá esta tabla de marcadores con todos los resultados.

FOTOCOPIA O RECORTA ESTE CUPON Y ENVIANOSLO.
RECIBIRAS EN TU CASA UN FABULOSO CATALOGO ANUNCIANDO LAS MARAVILLOSAS NOVEDADES DE DINAMIC PARA ESTE AÑO Y ALGUNAS SORPRESAS MAS.

Nombre ....
1er Apellido .... 2º Apellido ....
Calle .... Nº ....
Localidad .... Provincia ....
Codigo Postal .... Teléfono ....
Fecha de nacimiento ....

ORDENADOR: (Pon una cruz en la casilla correspondiente a tu ordenador)

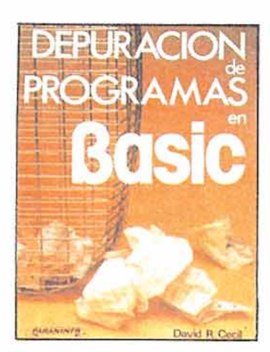
SPECTRUM CASSETTE ☐	AMSTRAD CASSETTE ☐	COMMODORE 64/128 CASSETTE ☐
SPECTRUM DISCO ☐	AMSTRAD CPC DISCO ☐	COMMODORE 64/128 DISCO ☐
MSX/MSX 2 CASSETTE ☐	COMMODORE AMIGA ☐	AMTRAD PCW ☐
MSX/MSX 2 DISCO ☐	ATARI ST ☐	PC (OTRAS MARCAS) ☐
AMSTRAD PC ☐		

PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID

LIBROS

LENGUAJES

DEPURACIÓN DE PROGRAMAS EN BASIC



344 págs. 2.000 ptas.

Por regla general la realización de programas en basic, implica la aparición en los primeros procesos de creación de un elevado número de errores que el programador debe depurar hasta conseguir los resultados deseados.

Este texto a modo de guía presenta los diferentes tipos de errores, así como la forma de detectarlos y su posible solución convirtiéndose de esta forma en una útil herramienta.

David R. Cecil ***

Paraninfo | NIVEL «I»

SISTEMAS OPERATIVOS

GUÍA DEL USUARIO MS-DOS



230 págs. 2.300 ptas.

Chris DeVoney ha escrito y editado multitud de libros y artículos sobre ordenadores, y lleva vinculado profesionalmente al mundo informático desde 1975; de ahí que sea una de las personalidades más acreditadas para la realización de textos didacticos sobre esta materia. El libro que nos ocupa se centra en el estudio de las posibilidades del sistema operativo MS-DOS, comenzando con un acercamiento histórico al mismo. Destaca especialmente su carácter didáctico al incluirse tablas y ejemplos prácticos en un texto perfectamente estructurado.

Chris DeVoney **

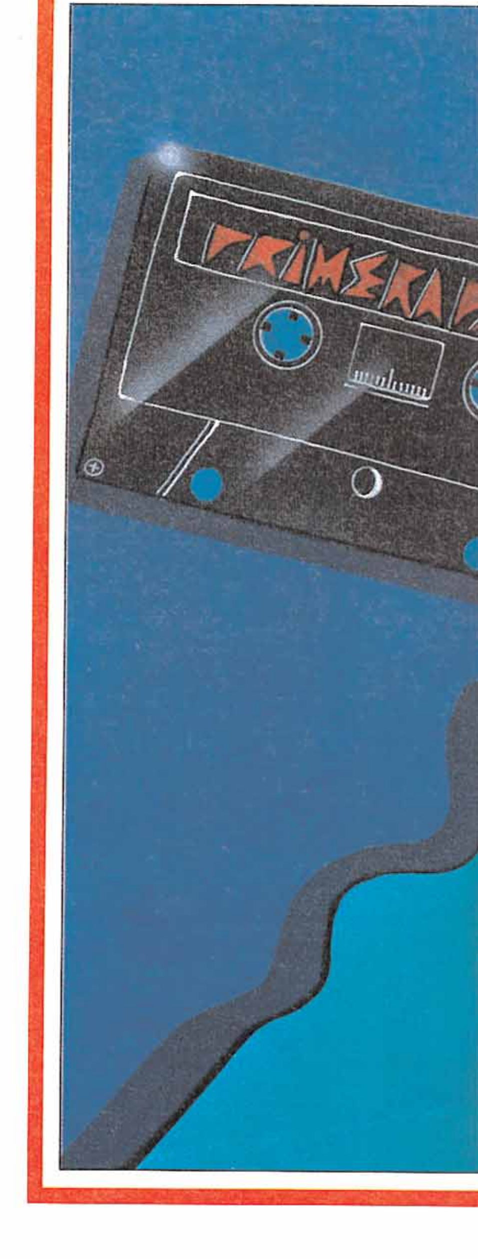
Díaz de Santos | NIVEL «I»

*PÉSIMO **FLOJO ***NORMAL ***BUENO ****MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

INFORME

SEGUNDAS PARTES

El informe de este mes se mueve entre lo curioso y lo anecdótico. Uno de los fenómenos más preocupantes de los últimos tiempos, la escasez de originalidad de los juegos y la proliferación de segundas partes de los programas de mayor éxito, nos ha dado pie a la elaboración de un profundo análisis que recoge todos aquellos juegos que, por su indiscutible calidad, merecieron que sus personajes prolongaran su efímera vida en nuevas aventuras que, en muchos casos, elevaron notablemente el nivel de calidad de sus predecesoras.



Hay un dicho repetidamente aplicado al mundo del cine que dice aquello de «segundas partes nunca fueron buenas». Es por ello motivo de orgullo reconocer con frialdad que este tópico no puede aplicarse totalmente a la industria de los videojuegos. Salvo desgraciadas excepciones de las que luego daremos buena cuenta, la mayoría de las segundas partes de los programas de éxito han superado la calidad de los originales que las inspiraron.

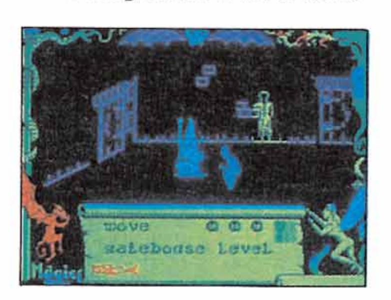
Por regla general es más fácil retomar personajes y técnicas ya empleadas que diseñar un juego completamente novedoso.

La creación de segundas partes se apoya sobre varios pilares fundamentales. El primero y más importante, es evidente: cuando un programa alcanza el éxito todo nuevo juego, basado en los mismos personajes, contará con el apoyo y la publicidad gratuita que supone el profundo conocimiento que los usuarios tienen sobre el original. La presencia en los estantes de las tiendas de un personaje conocido que el usuario asocia con experiencias agradables supone un reclamo automático que en muchos casos puede hacer que la elección se decante rápidamente hacia él, rechazando juegos sobre los que carece de información. Se trata en cierto modo de una atracción similar a la que ejercen programas basados en películas, máquinas recreativas o personajes famosos. Para acentuar aún más este fenómeno las casas de software respetan incluso el mismo nombre que el original, incluyendo por supuesto la coletilla de segunda parte o, como mucho, un subtítulo.

Otros factores son, sin duda, mucho más criticables. Dada la gran crisis de originalidad que atraviesa la industria de los videojuegos, en la mayoría de los casos resulta más sencillo retomar personajes y técnicas ya empleadas anteriormente que tener que realizar un verdadero esfuerzo creativo y diseñar un juego completamente novedoso. Porque es justo reconocer que al realizar una segunda parte no se respeta solamente el gráfico del personaje principal; en la mayoría de los casos se trasladan las mismas técnicas de animación, el diseño de los decorados e incluso el planteamiento y los objetivos. Es por ello que en el mundo de las segundas partes abundan por desgracia programas que no son más que copias descaradas que se aprovechan injustamente del éxito que, con todo merecimiento, obtuvo su predecesor.

Videoaventuras

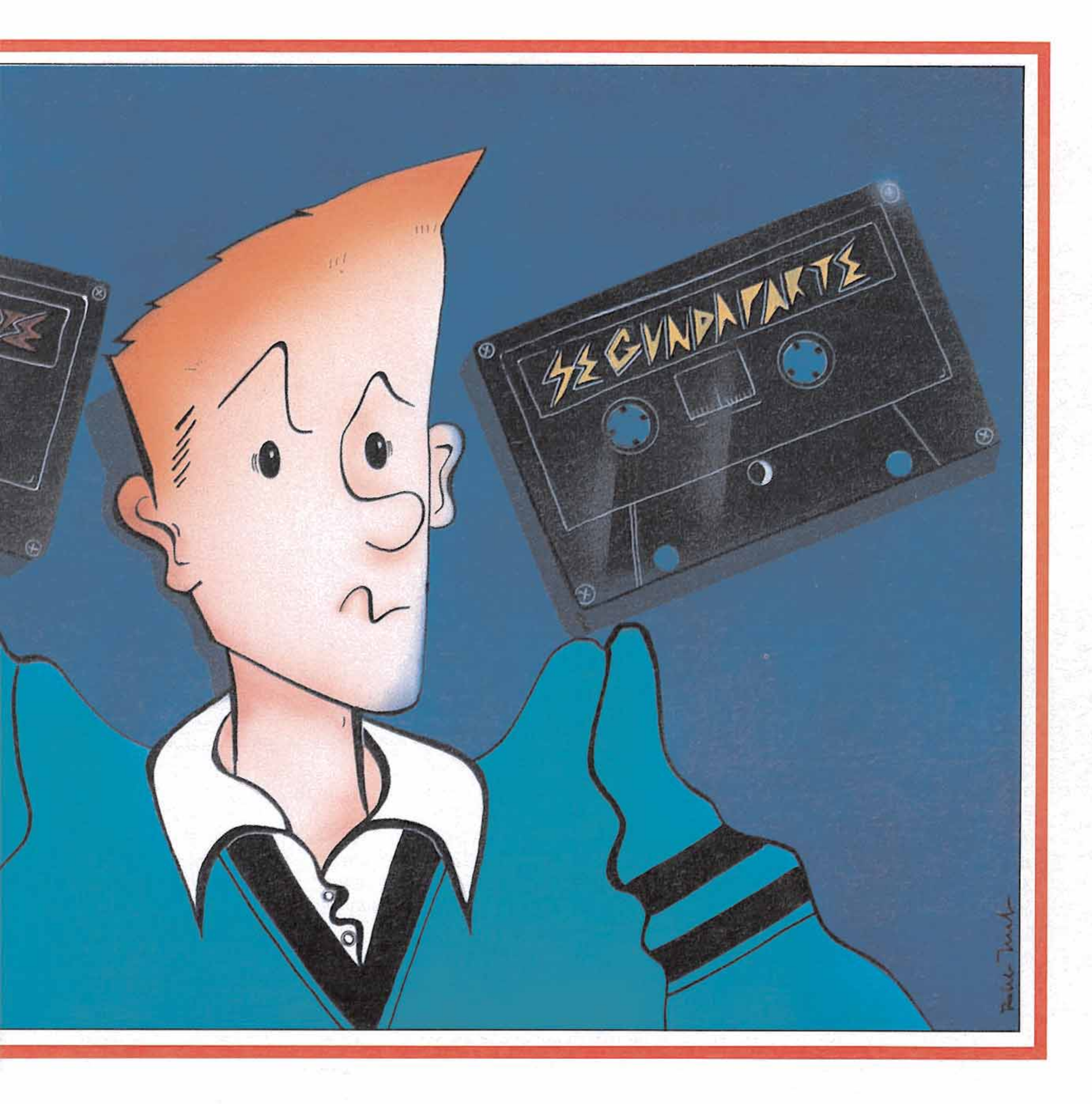
«Avalon», de Hewson, es para muchos el pionero de una época dorada. Fue el primero en introducir una rudimentaria tercera dimensión, creando además una excelente atmósfera de magia y estrategia elevando hasta cotas exageradas el nivel de dificultad. Controlando al mago Morac debemos atravesar diversos niveles subterráneos hasta localizar y destruir al Señor del Caos utilizando para ello los hechizos y objetos diseminados por los escenarios de la aventura. Su segunda parte, «Dragontorc», respeta el mismo protagonista y sus técnicas de animación incorporando un nuevo objetivo: encontrar y destruir las cuatro coronas que dan poder a la hechicera Morag y entregar al mago Merlyn la corona de Dumnovia.





«Avalon» y «Dragontorc» comparten protagonista y mantienen las técnicas de animación, variando el objetivo en el segundo.

«Tir na nog», de Gargoyle, es una maravillosa aventura ambientada en la mágica tierra celta. El héroe Cuchulainn, dotado de un movimiento sorprendentemente realista, deberá localizar los cuatro fragmentos del sello de Calum y reunirlos en su altar. El suave scroll lateral y el sistema de orientación fue incorporado a «Dun Darach», donde el mismo personaje traslada sus pesquisas a una ciudad celta donde, recorriendo casas de juego y barrios de escasa reputación, deberá investigar pacientemente el paradero de su amigo Loeg. El punto en el que es-

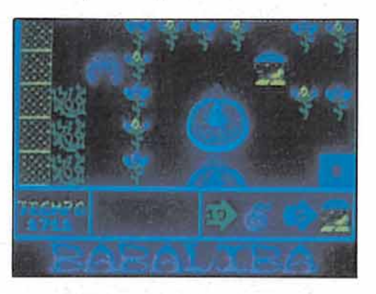


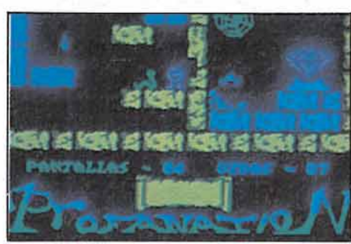
La publicidad gratuita que supone el conocimiento del personaje condiciona considerablemente la creación de nuevos juegos.

te nuevo juego supera claramente a su predecesor es en la importancia de los personajes secundarios, que caminan con total independencia y actúan en función de las circunstancias tal como lo harían en la vida real.

Aunque no se trate en absoluto de continuaciones sobre un programa original es justo traer a estas líneas la inolvidable saga de Sabreman a lo largo de la trilogía de Ultimate formada por «Sabre wulf», «Underwurlde» y «Knight Lore». Un caso similar puede ser la trilogía que Dinamic realizó sobre uno de sus primeros personajes, Johny Jones, formada por «Saimazoom», «Babaliba» y «Abu Simbel profanation». De ellos los dos primeros mantienen notables similitudes en el diseño de personajes y decorados (a base de bloques cuadrados), técnicas de mapeado y movimiento.

«Skool Daze», de Microsphere, es por mérito propio uno de los programas más originales de la historia. En el papel de Eric, un travieso escolar internado en el típico colegio inglés, tu objetivo es abrir la caja fuerte del colegio para cambiar tus desfavorables calificaciones. Pero será necesario respetar el horario de las clases y no hacer ninguna trastada en presencia de los profesores para evitar que estos te castiguen a copiar un excesivo número de líneas. En «Back to skool» la acción se complica aún más ante la presencia de un colegio de chicas al mando de una inflexible directora que, por suerte, tiene pánico a las ranas.





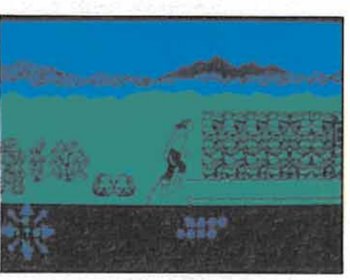
La trilogía de Dinamic basada en el personaje Johny Jones culmina con «Profanation», que poco tiene que ver con «Babaliba» su predecesor.

En ambos juegos destacamos la gran cantidad de personajes moviéndose simultáneamente y la posibilidad de realizar todo aquello que deseamos de niños: escribir en las pizarras, golpear a los compañeros y disparar el tirachinas.

«Fairlight», de The Edge, marcó un hito histórico en los juegos tridimensionales superando por primera vez los altísimos niveles de calidad impuestos por Ultimate. Nuestro personaje, Isvar, se introduce en un peligroso castillo en busca del Libro de la Luz evitando a los soldados y a los monjes negros que lo pueblan. Cada objeto tiene un peso y características propias que nos permite manipularlo con total libertad. Un juego que parecía insuperable es mejorado con creces en «Fairlight 2», una compleja aventura dividida en dos partes en la que debemos corregir el terrible error que supuso entregar el Libro de la Luz al mismísimo Señor de la Oscuridad, que tomó la apariencia de Sergar el Inmortal para engañar a nuestro personaje. Un barco y un castillo serán los escenarios en los que Isvar deberá poner de nuevo a prueba toda su sagacidad y habilidad.

«Impossible mission», de Epyx, es un juego que combina como pocos la habilidad y la estrategia. Nuestro protagonista, dotado de un excelente movimiento, se introduce en el laboratorio de un científico loco que planea destruir el planeta. Para impedirlo nuestro héroe deberá manipular los terminales de ordenador esquivando a los robots guardianes para obtener las piezas de varios puzzles que, una vez completados, nos proporcionarán las letras de la clave que permite el acceso al despacho del malvado. Por desgracia en «Impossible mission 2» se realizó un mero traslado de casi todos los componentes del originalidad para dar forma a un título completamente desprovisto de esa desbordante original que caracterizó a su predecesor.

«Quazatron», de Hewson, es una complicada odisea espacial en la que controlamos a KLP-2, un droide de combate que debe liberar una gran ciudad futurista diseñada sobre escenarios tridimensionales. En «Magnetron» se sustituye el scroll multidireccional por una estructura de pantallas independientes, se mejora el movimiento y se mantiene toda la complejidad del original, pues es posible acceder a los monitores para obtener información y entablar una especie de combate ritual con los droides enemigos y absorber parte de sus defensas y armamento.





«Tir na nog» dotada de un sorprende movimiento es superada por «Dun Darach» al incorporar el scroll lateral y variar la orientación.

«Jack the nipper», de Gremlin, es otro de esos títulos simpáticos y originales que todos recordamos con cariño. Controlando a un pequeño pero despiadado bebé nuestro objetivo consiste simplemente en ser lo más traviesos posible haciendo correcto uso de los objetos y personajes que pueblan la ciudad. «Jack the nipper 2», manteniendo un objetivo similar, supone una ruptura total a nivel técnico. Se sustituyen los escenarios monocromos y semi-tridimensionales por una perspectiva plana en la que se aumenta terriblemente el número de pantallas y se mejora sensiblemente el colorido. Ahora el escenario es la jungla africana, ya que Jack se lanzó en paracaídas del avión que le conducía a Australia, lugar a donde había sido condenado a ser deportado tras sus múltiples travesuras.

«The trap door», de Piranha, es el título en el que cobra vida Berk, un simpático monstruito de color azul y grandes ojos saltones que, para intentar ganar la libertad, deberá preparar correctamente los cuatro repugnantes planos que exige su hambriento amo. Para ello deberá dejar salir de la famosa trampilla a todos los extraños seres que puedan ayudarle en su labor. El excelente colorido de los gráficos y el gran tamaño de los personajes fue respetado en «Through the trap door», una videoaventura aún más complicada en la que Berk recibirá la inestimable ayuda de la rana Drut para recorrer varios niveles en búsqueda de su amigo Boni, secuestrado por un extraño pájaro sin cabeza. No deja de ser curioso que los personajes más sufridos y molestos de la primera parte, la calavera que nos agobiaba con sus rollos filosóficos y la rana que se comía los gusanos que pacientemente tratábamos de recoger, sean ahora elementos imprescindibles de la aventura.

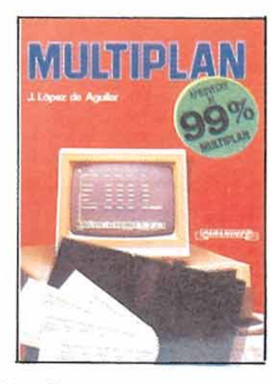
«The last ninja», de System 3, apareció solo para Commodore y sorprendió a sus usuarios con una representación tridimensional de gran calidad, unos excelentes movimientos y un complejo desarrollo en el que Armakuni, maestro ninja, se enfrenta al diabólico shogun Kunitoki que desea arrebatarle las escrituras sagradas. «The last ninja

ntía de éxito

LIBROS

APLICACIONES PROFESIONALES

MULTIPLAN



190 págs. **1.000 ptas.**

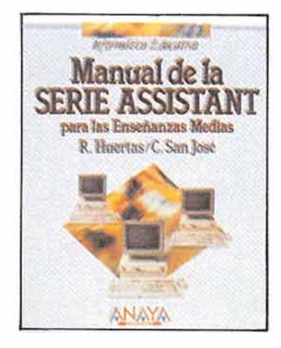
El Multiplan es una de las hojas de cálculo más populares, gracias sin duda a su sencillo manejo . El libro pretende desvelar todas y cada una de las opciones del programa, en las tres versiones disponibles, para que el usuario tenga un aprovechamiento del cien por cien del mismo, incluyendo ejemplos prácticos que facilitan su comprensión.

J. López Aguilar **

Paraninfo | **NIVEL «I»**

EDUCATIVOS

MANUAL DE LA SERIE ASSISTANT PARA LAS ENSEÑANZAS MEDIAS



463 págs. **1.431 ptas.**

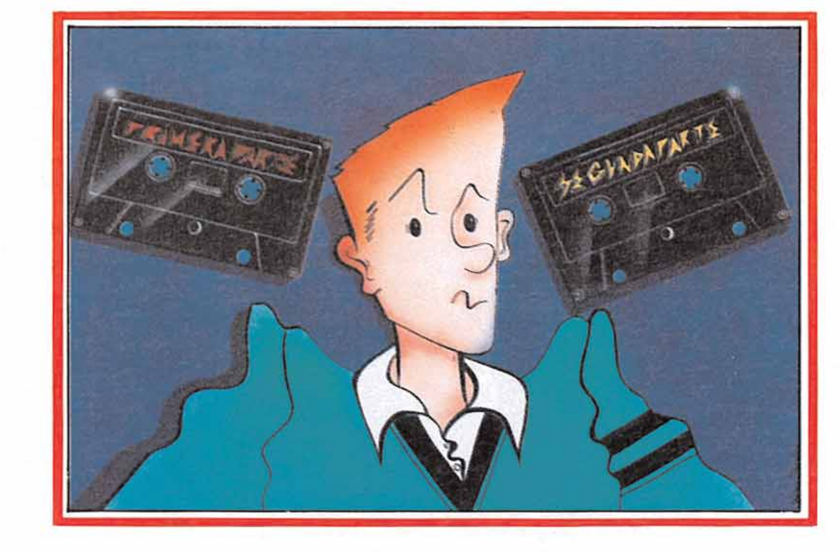
La aplicación de la informática al estudio, tanto a nivel de alumnos como de profesores aumenta día a día en nuestro país. Dentro de la colección informática educativa Anaya acaba de editar este texto que comenzando por las nociones básicas de manejo de ordenadores PC y compatibles, profundiza en el empleo del paquete integrado «Serie Assistant» que incluye una base de datos, un procesador de textos, una hoja de cálculo y programas de diseño gráfico, aplicando todos los conocimientos a su empleo práctico en el sector educativo.

R. Huertas/C. San José ***

Anaya | **NIVEL «I»**

*PÉSIMO **FLOJO ***NORMAL ***BUENO ****MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

SEGUNDAS PARTES



2» apareció en todos los sistemas y se convirtió por méritos propios en una de las mejores, por no decir la mejor, videoaventura de todos los tiempos. La acción transcurre en Nueva York actual, donde Kunitoki se ha reencarnado en un mafioso que controla el tráfico de opio de la ciudad. Trasladado a una época que no es la suya el último ninja deberá recorrer las seis fases que le separan de su rival, dentro de una ambientación y un desarrollo con una calidad sin límites.

No podemos olvidar la saga del Magic Knight en los tres títulos editados por Mastertronic: «Spellbound», «Knight Tyme» y «Stormbringer». Se trata de complejas videoaventuras manejadas por un cómodo sistema de menús y submenús protagonizadas por el caballero mágico, un pequeño personaje trasladado al futuro que deberá obtener ayudas de otros personajes y utilizar correctamente los objetos si desea volver sano y salvo a su propio tiempo. Y, cómo no, otra importante saga como la realizada por Incentive para emplear su innovadora técnica freescape. «Driller», «Dark side» y «Total eclipse» son tres excelentes juegos en los que la libertad de acción y la sensación de realismo alcanza límites insospechados al poder trasladarnos con total naturalidad en escenarios tridimensionales.

Salvo desgraciadas excepciones la mayoría de las segundas partes han superado la calidad de los originales.

Arcades

La saga del topo Monty es además uno de los clásicos vivientes de los juegos de plataformas. A lo largo de varios juegos («Wanted Monty Mole», «Monty on the run» y «Auf wiedersehen Monty») nuestro pequeño topo recorrerá cavernas plagadas de peligros en busca de un lugar tranquilo donde escapar de la justicia. Otro clásico de las plataformas, el minero Willy, comenzó sus andanzas en «Manic Miner» para luego ampliar su libertad de movimientos en «Jet Set Willy». Por desgracia el lanzamiento de «Jet Set Willy 2», una de las copias más evidentes realizadas sobre un original, puso un triste punto final a las aventuras de este minero que tantos buenos momentos nos hizo pasar.

U.S. Gold demuestra su predilección por los arcades bélicos con «Beach Head» y «Beach Head 2», dos programas que bien poco tienen en común y que podrían perfectamente haber salido al mercado con nombres distintos. Mucho mayores son los paralelismos entre «Dinamite Dan» y «Dynamite Dan 2», creados por Mirrorsoft, pues en ambos el joven y despistado detective Dan luchará por desbaratar repetidamente los planes del diabólico Dr. Blitzen y su bella ayudante Donna. Gráficos pequeños pero muy coloristas, excelente movimiento y un desarrollo todo lo rápido que podríamos desear son los mejores ingredientes de ambos programas.

«Saboteur», de Durrell, sorprendió en su momento por la calidad de movimientos de sus protagonistas unida a un tamaño de los mismos bastante superior a lo habitual. A lo largo de un complejo mapeado comunicado por escaleras y plataformas nuestro ninja mercenario intentará esquivar a perros y guardias a la vez que obtiene un disco que contiene información vital y coloca una bomba en el edificio. En «Saboteur 2» el protagonista es ahora una mujer que no tiene nada que envidiar a su predecesor tal como lo demostrará a lo largo de ocho difíciles misiones. «Highway encounter», de Vortex, sorprendió en su momento por la calidad de sus escenarios tridimensionales y sus perfectas técnicas de movimiento. Por desgracia su segunda parte, «Alien highway» se limitó a variar un número insignificante de factores, no consiguiendo por ello un producto realmente novedoso y original.

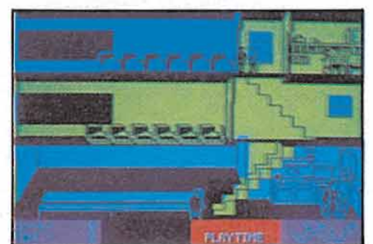
«Dragon's lair», de Software Projects, innovó el mundo de los arcades con grandes gráficos, carga por separado de las fases y escenarios que ocupan toda la pantalla. «Dragon's lair 2» no puede ser considerado en absoluto como una copia del original sino como una continuación, pues se incluyen nuevas fases de la máquina original conservando toda la calidad y dificultad de su predecesor.

«Gauntlet», de U.S. Gold, se ha convertido en uno de los juegos más vendidos y que mayor impacto ha tenido en producciones posteriores. Poco queda por decir de este programa, solamente insistir en que su éxito se debió más a la adicción derivada de su desarrollo que a la calidad intrínseca de la conversión a nuestros ordenadores. «Gauntlet 2» defraudó a los que esperaban una mejora a nivel técnico, pues el programa se limita a introducir un número reducido de nuevos enemigos y ayudas durante más de cien nuevos niveles. Un fenómeno similar es el de «Arkanoid», de Imagine, programa adictivo como ninguno que despertó una desenfrenada fiebre de machacar ladrillos que inspiró a numerosos imitadores. Por suerte ninguna imitación alcanzó la calidad de «Arkanoid 2, Revenge of Doh», un extraordinario programa en el que, durante nuevas y excitantes pantallas podremos disfrutar de las numerosas novedades en él introducidas.

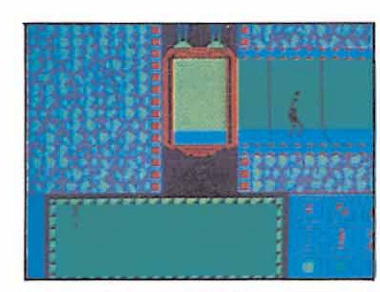
«Athena» es el programa en el que Imagine nos demuestra que las mujeres pueden ser tan hábiles como los hombres en el manejo de las armas. Al intentar explotar el filón del original sale al mercado «Psycho soldier» como forma más o menos encubierta de utilizar casi todos los elementos del original y crear un producto que poco o nada nuevo puede ofrecer. Es en «Renegade» donde la pura y simple violencia se convierte en único protagonista de una sangrienta lucha entre el chico bueno y todos los maleantes de una ciudad sin ley, y todo ello para rescatar a su novia secuestrada por el jefe de la última pandilla. El mismo argumento sin el más mínimo cambio fue utilizado en «Target Renegade» y «Renegade III, the final chapter», este último trasladando la acción a escenarios situados en diferentes épocas.

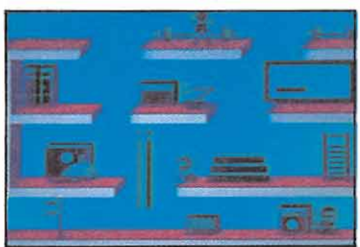
Otra segunda parte sin apenas mejoras sobre el original es «Cybernoid II, the revenge», realizado por Hewson tras el éxito obtenido por «Cybernoid, the killing machine». Es cierto que se mejoran los decorados y se incorporan nuevas armas a





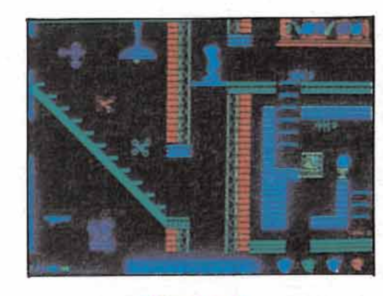
Tanto en «Skool Daze» como en «Back to Skool» destacan la gran cantidad de personajes moviéndose simultáneamente en pantalla.

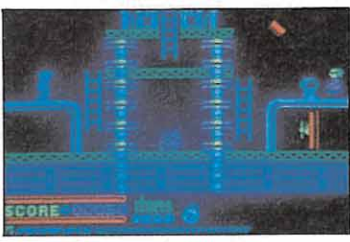




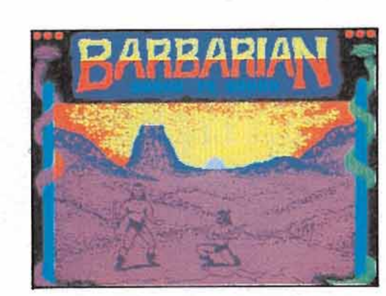
Pese a que la originalidad era una de las características de «Impossible Mision», su segunda parte no supo mantenerse en esta línea.

La mejor gar





«Dynamite Dan» y «Dynamite Dan II» tienen, además de su título, muchos otros puntos en común.



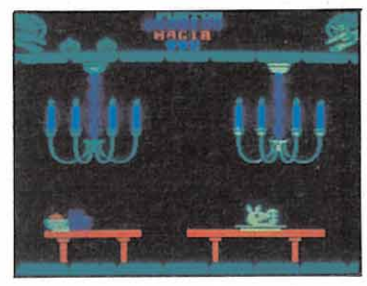


La adicción de «Barbarian» fue multiplicada en su continuación.

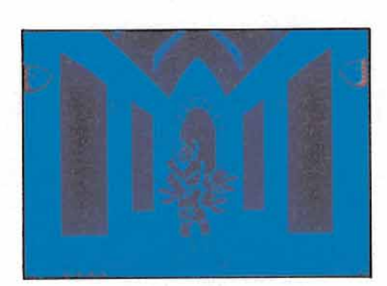
las ya disponibles, pero también es cierto que dichas mejoras no son lo suficientemente importantes como para que el usuario pueda distinguir dos programas por lo demás casi idénticos.

«Barbarian», de Palace, es uno de los mejores juegos de lucha jamás realizados. Una amplia variedad de golpes, excelentes movimientos y gráficos muy detallados son sus componentes fundamentales. En «Barbarian 2, the dungeons of Drax» se multiplican todas las excelentes características del original mediante la inclusión de un mapeado por el que el protagonista puede caminar libremente, la





La bruja protagonista de «Cauldron» se transforma en «Cauldron II» en una sonriente calabaza.





«Dragor's Lair» innovó el mundo de los arcades con grandes gráficos, que también estuvieron presentes en su segunda parte.

aparición de grandes y poderosos monstruos y la posibilidad de escoger nuestro personaje entre el bárbaro y la princesa.

Para finalizar

El espacio se nos acaba y lamentamos no haber podido incluir en este análisis todos los programas que hubiéramos deseado comentar. Es por ello que, aunque sea de pasada, enumeraremos todos aquellos juegos que no hemos podido explicar con detalle por falta de espacio.

—*Arcades.* «Hunchback» y «Hunchback 2», de Ocean. «Cauldron» y «Cauldron 2», de Palace. «Nodes of Yesod» y «The arc of Yesod», de Odin. «Bomb Jack» y «Bomb Jack 2», de Elite. «Phantomas» y «Phantomas 2», de Dinamic. «Starstrike» y «Starstrike 2», de Realtime. «1942» y «1943», de Elite. «Mask», «Mask 2» y «Venom strikes back», de Gremlin. «Joe Blade» y «Joe Blade 2», de Players. «Ball breaker» y «Ball breaker 2», de CRL. «Agent X» y «Agent X II», de Mastertronic. «Druid» y «Druid II», de Firebird.

—*Estrategia.* «Hacker» y «Hacker 2», de Activision. «Mugsy» y «Mugsy's revenge», de Melbourne House.

—*Deportivos.* «Match day» y «Match day II», de Ocean.

—*Lucha.* «International karate» e «International karate + », de System 3. «Yie ar kung-fu» y «Yie ar kung-fu 2», de Imagine. «The way of the tiger» y «Avenger», de Gremlin. «The way of the explofing fist», «Fist 2» y «Exploding fist + », de Melbourne House.

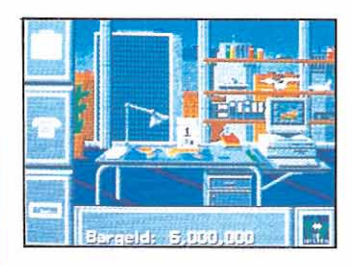
—*Videoaventuras.* «Spy vs spy» y «Spy vs spy 2», de Mirrorsoft. «Tau Ceti» y «Academy», de CRL. ■

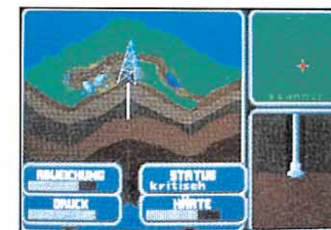
P.J.R.

ntía de éxito

FLASH

Lo último en simuladores





En el sentido más literal del termino, un simulador es cualquier cosa que sepa reproducir en otro formato un hecho real.

Por tanto tampoco es de extrañar que Rainbow Arts haya incluido este calificativo en «Oil Imperium» su último lanzamiento, que según reza en su carátula es una fantástica simulación de negocios.

El juego que aparecerá en Commodore 64, Atari, Amiga y Pc, nos permite adoptar el papel del presidente de una compañía petrolera, para acabar con los competidores de la misma, realizando acciones que no siempre deben rozar la legalidad.

La acción se desarrolla mediante el sistema de iconos, dando paso a diferentes escenas que incorporan así mismo realistas efectos sonoros.

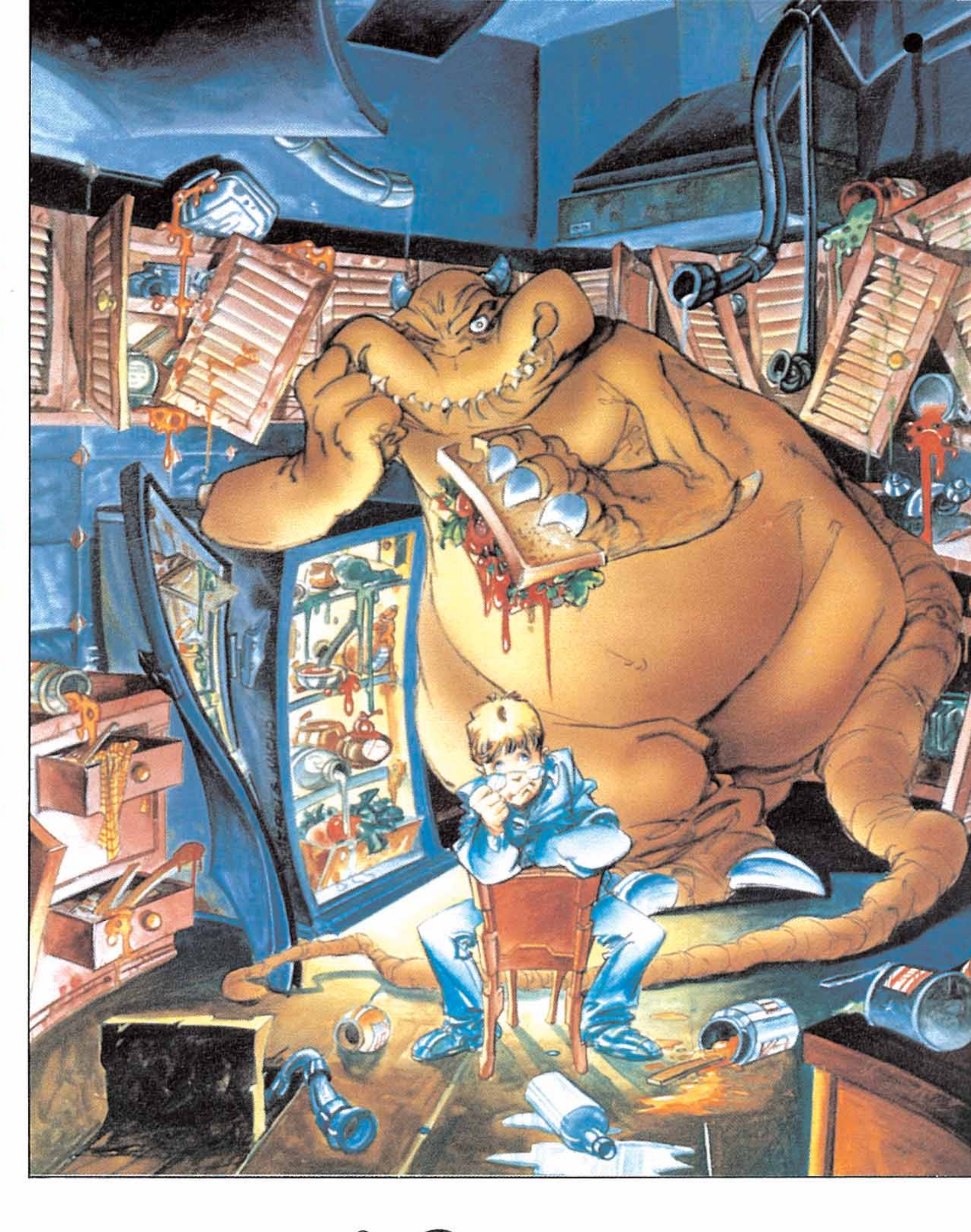
Shadow of the Beast



Cuentan las malas lenguas que Psygnosis ha empleado casi dos años en preparar el lanzamiento de «Shadow of the Beast», uno de sus proyectos más ambiciosos. La espera, sin duda, ha merecido la pena, ya que el juego alcanza la categoría de increíble. Para que os hagaís una idea del programa incluye 350 pantallas repletas de acción, 132 monstruos diferentes, varios scrolles simultáneos en cada pantalla, 900 k de sonidos, 2.4 Mb de gráficos, etc., etc., etc.

El juego que consigue recrear una ambientación perfecta tiene como protagonista a un joven guerrero que gracias a una mágica poción ha sufrido una curiosa metamorfosis que le ha convertido en monstruo. El joven secuestrado por las fuerzas del mal cuando era un niño, descubre el engaño en el que ha estado sumido toda su vida y ha proclamado su venganza en la fortaleza de la Bestia.«Shadow of the Beast» será editado en principio en Amiga y está prevista su comercialización en Atari dentro de unos meses.

Así se hizo...



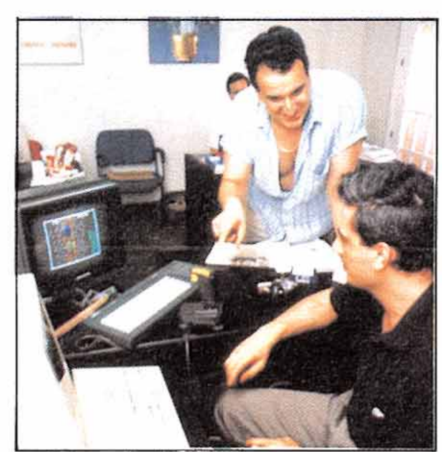
Todos hemos oído hablar alguna vez de los virus, pero ¿A qué nadie tiene en su ordenador uno como éste, verde, grande y, por si fuera poco... un héroe del comic?

¿Cómo se introduce un monstruo tan grande en un ordenador?, os preguntaréis. Pues no penséis que es nada fácil.

En estas líneas intentaremos contaros cúal ha sido el proceso de creación de uno de nuestros más ambiciosos proyectos, todos los problemas, los secretos y misterios que giran en torno a la creación de un juego.

Para empezar, nos planteamos qué apariencia debía tener el juego,ya que al fin y al cabo partimos de un comic ya existente. Adoptamos la solución más evidente, esto es, desarrollar un sistema de programación de comic para ordenador, pensado exclusivamente para Mot, que bautizamos con el nombre de "sistema escénico multivisión", algo totalmente nuevo en concepción y diseño de videojuegos. Para explicarlo en pocas líneas este sistema permite visualizar en tiempo real varias escenas del juego que están ocurriendo simultáneamente sin afectar en absoluto al desarrollo del juego. Además, dado que se trata de trasladar un comic a un ordenador la apariencia externa del sistema adopta la forma de viñetas, como si de un tebeo se tratase.

Pero además de la apariencia externa, también es importante lo que ocurre dentro del ordenador. Los que conozcáis el comic de Mot sabréis que hay unos personajes esenciales. Mot, el monstruo, Leo, su fiel y sufrido amigo, y el padre y la madre de Leo. Se trataba pues de que estos personajes pudieran moverse por la casa con libertad y con realismo, y que vosotros, que jugaréis con él, pudiérais saber todo lo que ocurre en la casa. Así nació, independiente del "sistema multivision" pero profundamente conectado a él, el



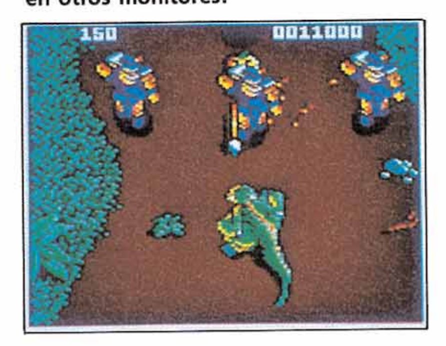
José Antonio Morales programador y Carlos Díaz co-autor de los gráficos junto a Gonzalo Suárez han trabajado durante meses para llevar a Mot a la pantalla.

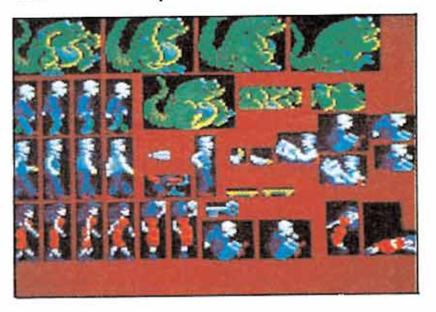


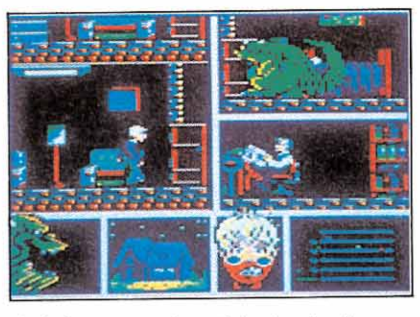
MOT




Con ayuda de estas gafas Carlos consiguió averiguar cómo se verían sus gráficos en otros monitores.


El juego consta de dos fases, siendo la primera de ellas plenamente arcade.


En el apartado gráfico se han utilizado las más actuales técnicas infográficas.


Si algún personaje está haciendo algo que repercute en el juego, se abre una viñeta que nos mostrará la escena.

I.I.R.R. (Intérprete Inteligente de Rutas y Razonamientos), un sistema de inteligencia artificial que creemos revolucionará el campo de la informática-ocio.

¿En qué consiste el I.I.R.R.? Pues, ni más ni menos, que en dar verdadera "conciencia" a los personajes del juego. Así, sofisticados algoritmos deciden en cada momento si lo que está haciendo un personaje es importante que sea visto por el jugador. En caso afirmativo se envía la orden al Sistema Multivisión para que abra una viñeta por la que se pueda ver al personaje que envió la orden.

Además, el I.I.R.R. es capaz de seguir unas reglas de ética y moral absolutamente iguales a las de los humanos. Por ejemplo, si mamá ve al monstruo y se asusta, papá rápidamente regaña a Leo. No está nada bien darle ese susto a mamá.

Seguramente cuando veáis el juego os sorprenderá, pero más nos sorprende a nosotros, pues los personajes desarrollan actitudes más allá de lo que resulta imaginable. Un día realizando pruebas del I.I.R.R. hicimos que Leo se tirase por un balcón cuando Papá le estaba buscando para regañarle. Lógicamente, dado el enfado de Papá, esperábamos que se tirase por el balcón detrás de Leo, ya que era el camino más corto, pero ¡sorpresa!. Papá llega al balcón, se asoma al borde y... decide darse la vuelta y bajar por las escaleras. ¡Realmente inteligente!

HISTORIA

Llegados a este punto sabíamos el aspecto que tendría el juego estéticamente hablando y la organización interna que pretendíamos utilizar, sólo quedaba la realización práctica, ¡casi na!.

Por empezar por algún sitio, iniciamos la labor con el Amstrad CPC y aquí estaba al acecho el primer escollo: la velocidad del Sistema Multivisión. Al principio se desarrolló sobre un esquema de ejecución lineal de eventos, pero la velocidad final no se acercaba a la meta teórica de los 80.000 Clock. Tras largas y sesudas reuniones del equipo técnico de análisis, se decidió crear, también especialmente para este juego, un G.A.E (Gasto Autónomo de Eventos), sistema concurrente dirigido por un controlador algorítmico de flags: este sistema nos permitió resolver el problema de la velocidad.

Demasiada felicidad si con esto se acabaran los problemas. El G.A.E. acapara una buena parte de los recursos de RAM limitando el espacio reservado al I.I.R.R. y a los gráficos. Este problema quedó resuelto tras una profunda revisión del I.I.R.R. y del Gestor de Hardware del sistema Multivisión.

De este modo el I.I.R.R. quedó configurado en dos módulos independientes: el Gestor de T.I.L. y los nudos de decisiones. Para que podáis entender fácilmente, el primero de ellos trata de resolver la gestión de rutas de los personajes (es decir, dónde tiene que ir y qué es lo que tienen que hacer en cada momento) y el segundo módulo regula las decisiones que toma el gestor de T.I.L. según las interacciones entre los distintos personajes. Por ejemplo cuando Mot decide ir a romper algún objeto de la casa, la ruta hacia el objeto y el propio acto de machacarlo son controlados por el primer módulo, pero independiente de la acción de T.I.L., el segundo módulo puede cambiar esta ruta, si Mot se encuentra con Leo en su camino, o si Mot tiene hambre, en cuya caso le envía a la cocina a por una sabrosa hamburguesa.

Otra de las tareas realizadas por el incansable intérprete de rutas y razonamientos es el control de la agenda del día, —en efecto, un reloj en tiempo real determina en cada momento las tareas que deben hacer los personajes, así como el tiempo que permanecerá abierta una escena—. De esta forma el juego queda configurado como si de una agenda se tratara.

Fijaros si es importante el reloj, que en uno de nuestros errores con él nos ocurrió lo siguiente: Mamá, cansada por el susto de ver a Mot se echó a dormir en la cama. Naturalmente es el reloj quien determina cuánto tiempo permanece dormida, pero como no funcionaba bien, la señora madre de Leo se convirtió en la nueva versión de «La bella durmiente del Bosque» de la informática.

Con esta estructura el problema de la ocupación de RAM quedó resuelto (no merece la pena mencionar las técnicas habituales de almacenamiento, despiece e inversión «dinámicas» de los gráficos, al alcance de cualquier programador de videojuegos y que optimizan al máximo la memoria).

HERRAMIENTAS

En el apartado gráfico se han utilizado las más sofisticadas y actuales técnicas infográficas: digitalización de imágenes del cómic para la presentación, uso de tableta gráfica adaptada a un PC-AT dotado de tarjeta VGA con una paleta de 256.000 colores, lo que permite realizar en este ordenador los gráficos en todas las versiones y usar gafas especiales que simulan la mala calidad de los monitores en los que realmente se verá el juego.

El sistema gráfico desarrollado íntegramente en Opera, permite simular la animación de los dibujos en el juego mediante un potente lenguaje de programación de movimientos integrados, de este modo se facilita la labor del artista gráfico, que puede ver su obra «dotada de vida»y saber de antemano cómo quedará cuando el juego esté acabado.

Toda esta ingente labor ha sido más llevadera gracias a las herramientas de programación utilizadas. Así una batería de ensambladores, compatibles, sistemas de transmisión de datos en paralelo, programas traductores inteligentes de código y sobre todo, la labor en equipo que permite seguir el viejo adagio:« dos cabezas piensan más que una».

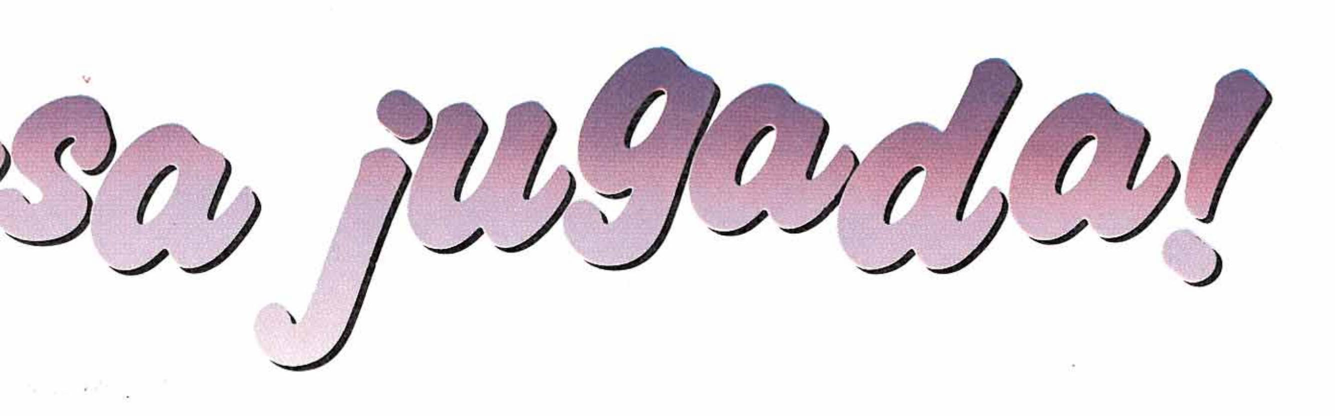
VERSIONES

Hasta aquí sólo hemos hablado de la primera versión. Pero el trabajo sólo acaba de empezar, pues aún queda realizar las diversas versiones. Siguiendo nuestra costumbre, hemos empezado por el juego para los ordenadores cuyo corazón es el microprocesador Z80: Amstrad CPC, Amstrad PCW, Spectrum y MSX. A partir de ellas, aplicando las diversas herramientas ya descritas, se obtienen las versiones de PC en sus diversas modalidades (CGA,EGA, Hercules) C-64, Atari y Amiga.

De todas ellas sin duda es de la versión Commodore 64 de la que nos sentimos más satisfechos, dadas las características de Mot, que requería el solito el uso de 8 sprites, resultaba imposible utilizar el modo estandar de caracteres de Commodore, por lo que se ha realizado en alta resolución, con los personajes también en alta resolución y además utilizando la técnica de interrupciones de barrido para controlar más de ocho sprites simultáneamente en pantalla.

Bien, ésta es a grandes rasgos la historia de la reencarnación de Mot en los ordenadores. Esperemos que disfrutéis con él tanto o más de lo que lo hicimos nosotros creándolo. Hasta la próxima. ■

Jose Antonio Morales y Angel Zarrazaga. Programadores de Mot.




INDY
INDIANA JONES™
Esto es HOLLYWOOD
CON ESTE JUEGO PUEDES REALIZAR LA AVENTURA DE TU VIDA: UN VIAJE A HOLLYWOOD PARA TRES PERSONAS
DETALLES EN EL INTERIOR DE LOS JUEGOS
y la Ultima Cruzada
UN GRAN JUEGO DE ACCION REALIZADO POR EL MISMO EQUIPO QUE HA HECHO LA PELICULA
ERBE
LUCASFILM GAMES
U.S. GOLD
TM and © 1989 LUCASFILM LTD. (LFL). Todos los derechos reservados.
Distribuido exclusivamente por ERBE SOFTWARE, S.A.
C/ SERRANO, 240 - 28016 MADRID
TELEF. 458 16 58

PUNTO DE MIRA

HIGH STEEL

Endiabladamente difícil

SCREEN 7
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Spectrum

¡Sorpresa! ¡ No puede ser verdad ! ¡No hay naves, no hay planetas, no nos ha invadido nadie! Parecía imposible, pero bien hacíamos en no desesperar; la paciencia tiene un premio y mira por donde nos ha tocado a todos nosotros, ha caído en nuestras manos un juego original. Sus autores son Arcana, los mismos que editaron «Powerplay» y sus productores Screen 7, la compañía que nació cuando Martech pasó a mejor vida, y todo hace suponer que los nuevos aires que perseguían han dado vida a un estilo completamente innovador que ya auguró «Tiburón» su anterior producción.

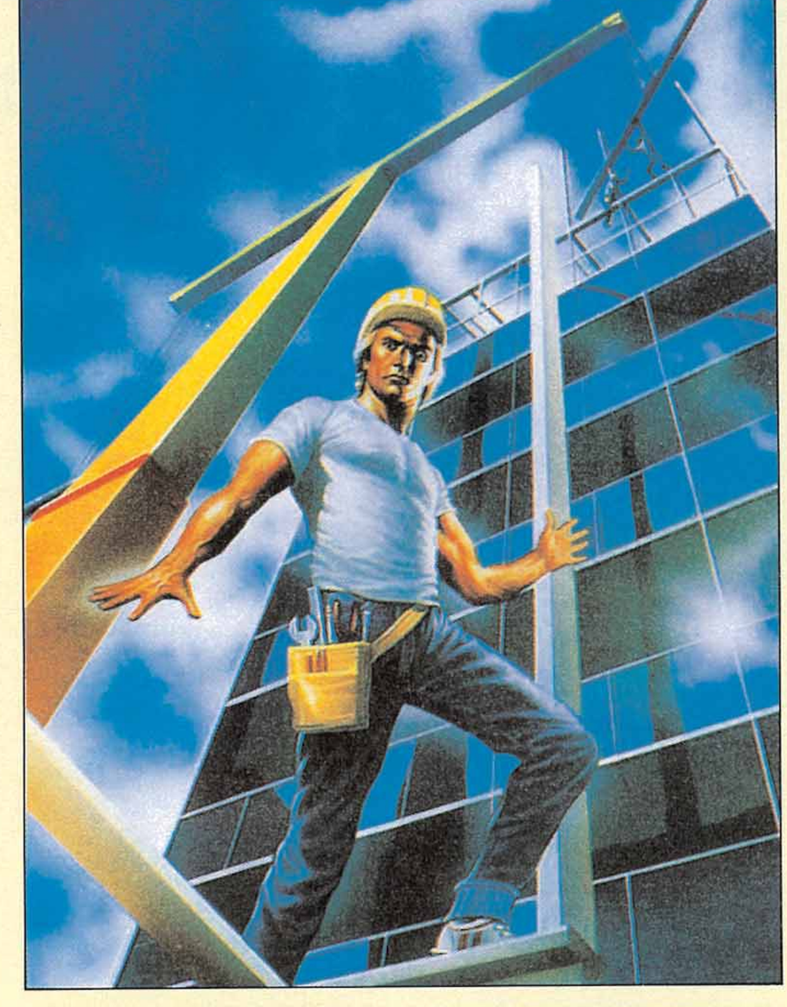
Las sorpresas aparecen desde el principio. Nuestro protagonista, es un humano; bien, pensaréis, muchas veces los personajes centrales son atléticos guerreros, pues aquí está la novedad: nada de musculosos Rambos, ni sorprendentes mercenarios, simple y llanamente un obrero de la construcción que haciendo un exceso lanza sus útiles de trabajo, cuando la situación es irremediable. Su objetivo es en apariencia igual de simple: construir un edificio.

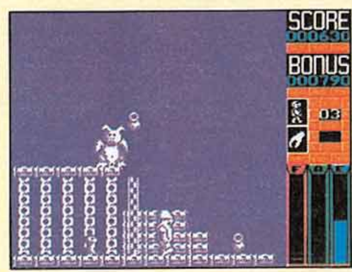
Para realizar tan loable cometido cuenta con los materiales imprescindibles: vigas de hierro y segmentos de cemento que le llegan a través de una grúa. Fácil, ¿no?. Pues, ni mucho menos. Nuestro protagonista es ante todo un profesional y no puede alegremente soltar los bloques en cualquier lado para conseguir la altura necesaria. Debe primero situar las vigas correctamente y sobre ellas ajustar los bloques, para lo cual previamente debe preparar el suelo dejándolo libre para asentar bien las vigas. Sin embargo el problema surge cuando la grúa encargada de suministrarle el material decide olvidar las necesidadès del obrero, lanzando a su antojo y de cualquier manera el material, junto a las provisiones de nuestro personaje que debe, sobre la marcha, cubrir sus necesidades.

Para aumentar el interés el solar está plagado de unos extraños bichejos que tienen la virtud de atontar a nuestro protagonista haciéndole perder unos segundos preciosos. Lógicamente si sólo entorpecieran nuestro trabajo un tipo de enemigos el problema con algo de práctica estaría resuelto, teniendo además en cuenta que con empujar a los molestos visitantes hasta el límite de la finca acabaríamos con ellos; por ello y para añadir algo de salsa al asunto entrarán en escena otras cinco variedades divididas entre enemigos y obstáculos: ladrillos que caen sobre nuestro trabajo destruyendo lo ya construido, plátanos que nos permiten imitar a los mejores jugadores de skate, oruguillas viscosas de recorrido fijo, etcétera.

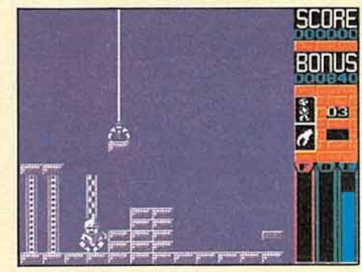
Como habéis podido observar una idea tan cotidiana puede dar lugar a un juegazo tan original como divertido, aunque desquiciante en algunos momentos, acompañado por unos gráficos sencillos que cumplen perfectamente su papel. ¡Yo que vosotros aceptaría el reto! ¡Ganarse el pan está cada día más difícil y nunca se sabe lo que habrá que hacer algún día!.

C.F.A.

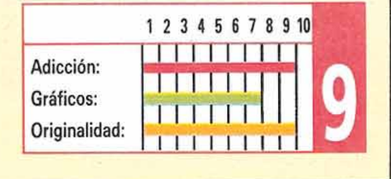




El solar está plagado de enemigos que entorpecen nuestra labor.



La dificultad se incrementa progresivamente.



GEMINI WING

La historia se repite

VIRGIN GAMES
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Spectrum

Estamos considerando seriamente la posibilidad de realizar un "comentario-tipo" para criticar juegos como este «Gemini Wing» de Virgin Games, ya que al fin y al cabo si las compañías de software se empeñan en colocarnos una vez tras otra el mismo juego con distintos gráficos ¿para qué vamos entonces nosotros a molestarnos en realizar diferentes artículos para cada uno de ellos?

Sarcasmos aparte, lo cierto es que «Gemini Wing» —que al parecer resulta ser una conversión de una máquina de Tecmo— no es sino una nueva versión del archiconocido masacra-marcianos de "scroll" vertical al estilo «Slap Fight» , y por si fuera poco no excesivamente buena, dicho sea de paso.

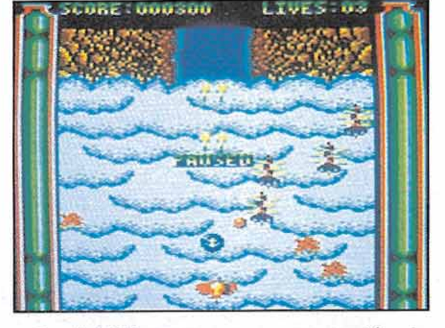
El argumento, a pesar de haber sido realizado en una clave futuro-humorística bastante curiosa, viene a ser también por su parte lo mismo de siempre, es decir, que media población alienígena viene camino de nuestro planeta con poco amistosas intenciones, y como siempre, hete tu aquí que casualmente nuestra nave es la única defensa con que la Tierra va a contar.

A partir de estas premisas ya podéis empezar a imaginaros lo que váis a encontrar en el juego: diferentes fases —con idéntico desarrollo—, enemigos y disparos pululando por doquier en una especie de mortífera ensalada espacial, nuevas armas y vidas extras —ambas duran tan poco como la integridad de nuestra nave—, y sobre todo una prueba nada desdeñable para medir la resistencia de nuestros nervios.

Técnicamente el juego tampoco ofrece un panorama mucho más esperanzador, pues ni los gráficos ni los movimientos ni el sonido consiguen superar la barrera del simplemente "correcto", si bien el punto más criticable acerca de su desarrollo es que éste es muy a menudo demasiado confuso y a veces uno se encuentra con su nave hecha pedacitos sin poder acertar a explicar qué ha sido lo que la ha destruido, debido al caos de disparos, colores, naves y decorados que se forma en pantalla.

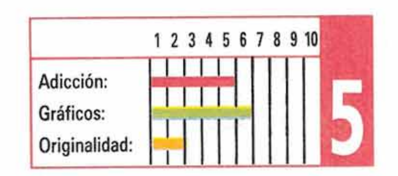
Es posible que las versiones de 16 bits corrijan todos estos defectos pero desde luego esta versión Amstrad, y en general todas las de ocho bits, pocos atractivos reunen como para que merezca la pena prestarles atención.

J.E.B.



«Gemini Wing» es una nueva versión de los clásicos arcades de scroll vertical.







RECOMENDADOS

1. **BATMAN**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE**
LUCASFILM GAMES *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
3. **007, LICENCIA PARA MATAR**
DOMARK *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
4. **TIME SCANNER**
ACTIVISION *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
5. **THUNDERBIRDS**
GRANDSLAM *(Spectrum, Amstrad, Commodore,MSX)*
6. **COMANDO QUATRO**
MADE IN SPAIN *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
7. **MICHEL FÚTBOL MASTER**
DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
8. **EMILIO BUTRAGUEÑO 2**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **TIBURON**
SCREEN 7 *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
10. **RUNNING MAN**
GRANDSLAM *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
11. **RED HEAT**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
12. **AVENTURA ORIGINAL**
AD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
13. **3D POOL**
FIREBIRD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
14. **HIGH STEEL**
SCREEN 7 *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
15. **CITADEL**
ELECTRIC DREAMS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
16. **SILKWORM**
VIRGIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
17. **PERICO DELGADO CICLISMO**
TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
18. **CASANOVA**
IBER *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
19. **XYBOTS**
TENGEN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
20. **VIGILANTE**
CAPCOM *(Spectrum, Amstrad)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.



CITADEL

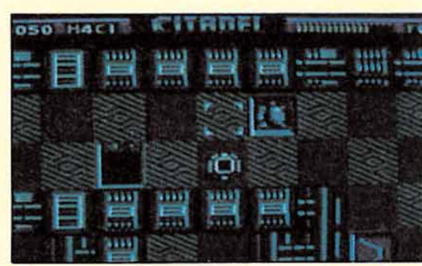
Regreso al pasado

ELECTRIC DREAMS
Commodore,
V. Comentada: Commodore

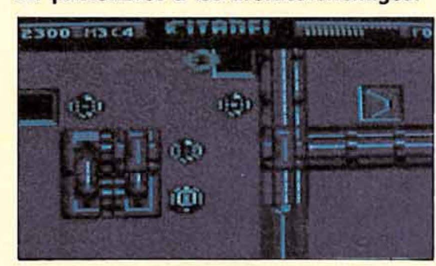
Tras echar un ligero vistazo a las últimas producciones del software de entretenimiento uno tiene la extraña sensación de que todo está inventado o de que, al menos, los programadores han perdido toda su imaginación. Por ello, de vez en cuando, se agradece encontrar juegos que lejos de limitarse a copiar los últimos lanzamientos se han remontado en el tiempo mucho más atrás conservando todo el sabor y el buen hacer de lo añejo. «Citadel» pertenece a este último grupo y pese a ser un programa antiguo en su planteamiento, incorpora nuevos elementos que aumentan considerablemente su interés. Pero, vayamos por partes.. .

Una abandonada colonia espacial se convertirá tras varios años de inactividad en el escenario en el que se desarrolla la acción. Una visita rutinaria de reconocimiento desveló hace ya unos meses que pese a no detectarse forma de vida alguna, la colonia mostraba una actividad normal al haberse activado de forma inexplicable sus sistemas de defensa. Cuando hace unos días desde el control central se perdió toda comunicación con la expedición encargada de investigar lo sucedido, las altas esferas decidieron que la colonia les había causado ya demasiados quebraderos de cabeza, optando por la solución más fácil, enviar a Monitor, un androide de combate de probada eficacia en misiones similares, para aclarar la situación.

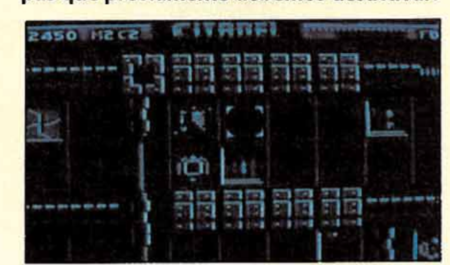
Y aquí estás tú, con tu androide, dispuesto a recorrer los ocho niveles de la colonia para averiguar qué ocurre. Pocos datos tienes del enclave, sólo conoces que los ocho niveles conforman un enrevesado laberinto y que los sistemas de defensa activados se centran en nucleos repartidos cada cierto tiempo por la estructura que emiten disparos de gran potencia y conectan las barreras electromagnéticas que impiden el acceso a zonas restringidas, así como trampas de la más variada índole que descubrirás sobre la marcha. Cada nivel está formado a su vez por varias zonas que se comunican entre sí por ascensores que lógicamente se encuentran fuerte-



Entrando en modo captura podremos hacer prisioneros a los droides enemigos.



El laberinto está plagado de miles de trampas que previamente debemos desactivar.



Durante el juego es posible conseguir nuevo armamento y energía.

THE NEW ZEALAND STORY

¿Dónde habré visto esto antes?



En algunas pantallas podremos conseguir puntos al estilo de «Boubble, Boobble».



Nuestro héroe cuenta con un tiempo límite para completar la misión.

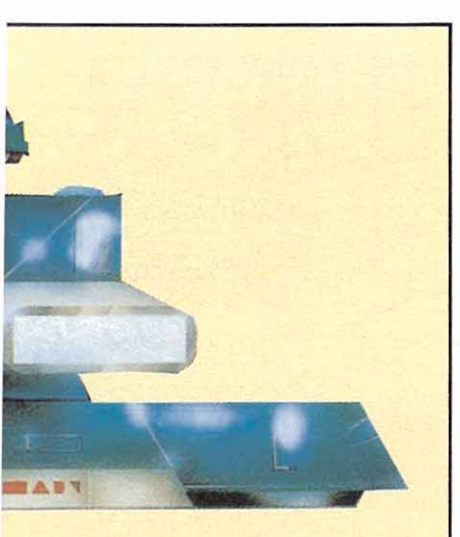
IMAGINE
Spectrum, Comodore
V. Comentada: Commodore

Hace algunos años las máquinas recreativas de medio mundo estaban dominadas por un singular personaje llamado Mario. Efectivamente hablamos de «Super Mario Bross» y en su día significó la implantación de un nuevo genero, que posteriormente fue apoyado por títulos como «Wonder Boy» o «Booble, Bouble». «The new Zealand Story» es la última aportación a este género - procedente también de una recreativa, en esta ocasión de Taito-, que hoy por hoy se nos antoja quizás algo pasado de moda.

En el juego controlamos a un pequeño Kiwi, una original ave australiana que no puede volar.

Este debe recorrer una isla para intentar rescatar a sus compañeros secuestrados. Armado en principio con un arco, debe saltar de plataforma en plataforma, esquivando a los enemigos o acabando con ellos, con lo que conseguirá puntos, armas y objetos.

La estructura horizontal se rompe en esta ocasión al incluir más de una altura cada zona; el acceso a la parte superior se realiza desde un globo que nuestro protagonista debe previamente arrebatar a sus enemigos.

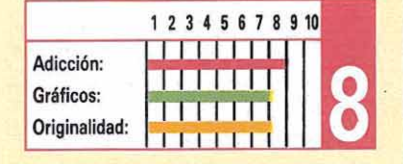


mente protegidos por los sistemas de defensa. Tu objetivo es pues recorrer los laberintos hasta encontrar la salida de cada nivel, desactivando las trampas.

Como ya adelantábamos el planteamiento es clásico por los cuatro costados, resultando su desarrollo similar al de los programas de la saga «Gauntlet», aunque incorporando nuevos elementos más propios de los programas de estrategia, como la memorización de los recorridos o la captura de objetivos.

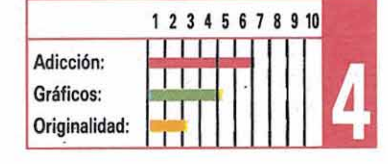
«Citadel» como ya habréis podido deducir destaca especialmente por su desenfrenado desarrollo que lógicamente engancha al jugador. Una vez más éste se siente completamente identificado con los antiguos sistemas de adicción, que, hoy por hoy, siguen siendo los más eficaces.

C.F.A.



Hasta aquí todo correcto, pero sin embargo si es lamentable comprobar como tantos años después no sólo no han aportado apenas nada nuevo, sino que han machacado la idea original con una pésima realización práctica, que incluye desde unos gráficos indescifrables a un scroll horizontal más bien normalito y un scroll vertical pésimo, pasando por una dificultad mínima para los jugadores habituados a controlar este tipo de juegos. Recomendado exclusivamente para principiantes o jugadores sin escrúpulos.

C.F.A.



DOMINATOR
Cuestión de dominio

SYSTEM 3
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Amstrad

Si echamos un vistazo a la historia de las compañías de software veremos que estas generalmente tras la producción de un programa de los considerados como obras maestras suelen sufrir una especie de crisis que hace que su siguiente o siguientes lanzamientos suelan resultar de lo más mediocres; tal vez el caso más claro y drástico sea lo que ocurrió con Ultimate: llegaron a hacer juegos tan buenos que luego ni ellos mismos fueron capaces de mantener ese nivel y terminaron por caer en picado.

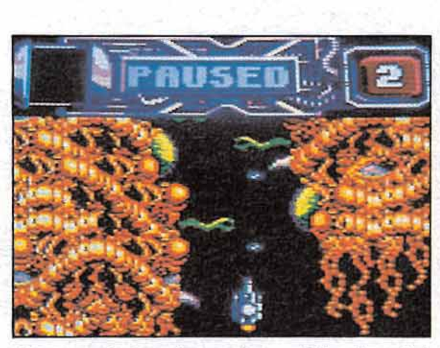
System 3 nos sorprendió hace ya algunos meses con la segunda parte de «The Last Ninja», uno de los juegos más impresionantes y perfectos realizados en la historia del software, y tal vez por ello y ciñiéndonos a lo antes comentado era de esperar que su siguiente producción, «Dominator», defraudara en mucho las lógicas expectativas causadas.

Pues asi ha sido, porque bajo ese contundente nombre lo que se esconde es ni más ni menos que una nueva reedición del clásico mata-marcianos estilo «Nemesis», con el típico argumento de "última nave espacial que debe combatir en solitario contra centenares de enemigos extraterrestres decididos a aniquilar la Tierra", y con ese nivel de dificultad tan característico de este tipo de juegos que no por muy visto consigue ser menos desesperante.

La verdad es que resulta complicado decir nada que logre aumentar el interés general sobre el juego, pues a excepción de que alterna en su desarrollo fases con "scroll" horizontal y vertical, todo lo demás es lo mismo que una vez tras otra nos han ido ofreciendo este tipo de juegos: los enemigos atacan por oleadas, podemos recoger nuevas armas y vidas extras, moriremos al chocar contra los enemigos, sus disparos o



«Dominator» repite las características de los clásicos arcades espaciales.



El juego alterna fases de scroll horizontal con otras de scroll vertical.

los escenarios, y al final de cada nivel encontraremos un enemigo especial de mayor tamaño que requerirá una buena cantidad de impactos para ser destruido...

Técnicamente el juego tampoco resulta excesivamente brillante, pues si bien los gráficos están bastante conseguidos, todo lo referente al "scroll", movimientos y respuesta del teclado ofrece una lentitud e imprecisión a veces exasperante. De la dificultad, qué decir, porque el programa hace honor a su nombre: si conseguís pasar tan siquiera el primer nivel en las primeras diez o veinte partidas os habréis ganado ya el apodo de "dominadores" con creces.

En resumidas cuentas, «Dominator» es un juego simplemente correcto que no aporta nada nuevo al mundo de la programación y que nos hace temer que System 3 lo va a tener muy difícil para volver a dar forma a un auténtico bombazo como fue «The Last Ninja 2».

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		

SUPERHITS

SPECTRUM

1—1— ↑	AFTER THE WAR	Dinamic
2—2— ↑	DINAMIC 5.° ANIVERSARIO	Dinamic
3—3— ↑	RENEGADE III	Imagine
4—2— ↓	PERICO DELGADO	Topo
5—5— ↓	DRAGON NINJA	Ocean
6—1— ↑	OPERATION WOLF	Ocean
7—3— ↓	DOUBLE DRAGON	Melbourne House
8—1— ↑	SILKWORM	Virgin Games
9—1— ↑	007 LICENCE TO KILL	Domark
10—5— ↑	AFTERBURNER	Activision

AMSTRAD

1—2— ↓	DINAMIC 5.° ANIVERSARIO	Dinamic
2—1— ↑	AFTER THE WAR	Dinamic
3—1— ↑	PERICO DELGADO	Topo
4—1——	THE GAMES SUMMER EDITION	Epyx
5—4— ↓	DRAGON NINJA	Ocean
6—1— ↑	PAC-MANIA	Grandslam
7—5— ↑	LAST NINJA 2	Activision
8—2— ↑	POWERPLAY	Arcana
9—1— ↑	TIBURON	Screen 7
10—1— ↑	007 LICENCE TO KILL	Domark

COMMODORE

1—6— ↑	AFTERBURNER	Activision
2—3——	DOUBLE DRAGON	Melbourne House
3—1— ↑	VIGILANTE	Capcom
4—2— ↑	DINAMIC 5.° ANIVERSARIO	Dinamic
5—1— ↑	AVENTURA ORIGINAL	A.D.
6—1— ↑	SILKWORM	Virgin Games
7—1— ↑	007 LICENCE TO KILL	Domark
8—1— ↑	RED HEAT	Ocean
9—1— ↑	VITAMINAS	Erbe
10—1— ↑	TIBURON	Screen 7

MSX

1—2— ↑	DINAMIC 5.° ANIVERSARIO	Dinamic
2—2— ↓	DOUBLE DRAGON	Melbourne House
3—1— ↑	OPERATION WOLF	Ocean
4—2— ↑	RENEGADE III	Imagine
5—1— ↑	PERICO DELGADO	Topo
6—1— ↑	AFTER THE WAR	Dinamic
7—1— ↑	CORSARIOS + MUTAN ZONE	Opera Soft
8—1— ↑	WEC LE MANS	Imagine
9—1— ↑	PACMANIA	Grandslam
10—8— ↑	OUT RUN	U.S. Gold

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

- **1.ª columna: situación en la lista.**
- **2.ª columna: permanencia.**
- **3.ª columna: tendencia.**



CORSARIOS

Motín a bordo

OPERA

Spectrum, Amstrad, MSX

V. Comentada: Spectrum

Mucho nos tememos que los programadores de Opera han decidido seguir al pie de la letra un antiguo dicho que reza algo así como :«si no puedes con ellos, únete a ellos». Dispuestos a seguir las pautas que marca la moda, Opera acaba de estrenarse con este su primer juego de lucha, en el que si bien se aprecia el buen hacer de la compañía, poco o casi nada ofrece al aburrido panorama de un género tan "machacado" como el que nos ocupa.

A lo largo de las dos fases en las que se divide la acción nuestro protagonista, un destituido capitán pirata, deberá enfrentarse a su incontrolada tripulación que se ha propuesto abandonarle en una isla desierta, llevándose como botín a una encantadora joven, que según los ecos de sociedad comparte con el capitán algo más que una amistad.

Durante la primera fase el capitán debe escapar de la prisión en la que le han encerrado, enfrentándose con sus puños a los piratas. Esta fase responde a los esquemas que en su día implantó «Double Dragon», esto es: posibilidad de recoger armas que al morir dejan los enemigos, violentas caídas al desarrollarse la acción en dos alturas con la consiguiente pérdida de energía y la presencia simultánea en pantalla de varios enemigos, que previamente debemos eliminar, —curiosamente al igual que en el programa de Melbourne House un leve flash nos avisa que están a punto de morir—, para poder avanzar. Poco novedoso como véis, pero todo lo efectivo que se pretendía.

La segunda fase, a la que se puede acceder desde el menú al comienzo del juego sin necesidad de claves específicas, tiene como escenario el barco del que tras el motín se han apoderado los piratas. Cambia aquí radicalmente nuestro objetivo, ya que el infatigable capitán debe escalar los mástiles para



El juego consta de dos partes en las que varía el objetivo.

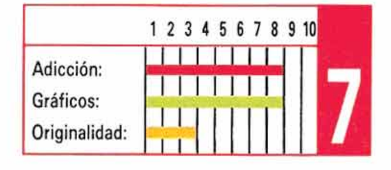


«Corsarios» responde a los esquemas típicos de los programas de lucha.

arriar las banderas piratas lo que le devolverá el control sobre el barco. Son estas sin duda las escenas más relevantes del juego, ya que las escenas de lucha a una altura considerable del suelo ganan en vistosidad y en adicción. Nuestro protagonista va armado en esta fase con una espada, pero a diferencia de la primera fase, no puede apoderarse del armamento enemigo; sin embargo el número de movimientos es mayor lo que le hace mucho más efectivo. Algunos enemigos aumentan de tamaño, poniendo a prueba entre mástil y mástil la habilidad del osado jugador. En ambas fases contamos con una energía que al consumirse acaba con la vida del protagonista. Si el capitán agota todas sus vidas antes de conseguir arriar todas las banderas, su bella acompañante acabará convirtiéndose en la merienda de los tiburones en una divertida escena.

Poco queda decir de este adictivo programa de Opera, excepto, eso sí, que si lo que se pretendía era crear un juego comercial, sin duda éste lo es, rebasando la media de calidad con unos escenarios donde se ha ciudado el detalle y con personajes de un tamaño considerable que responden con precisión y rapidez al teclado. Por lo demás, lo de siempre, poca originalidad, mucho gancho. Lo sentimos, pero...es lo que vende.

C.F.A.





TIME SCANNER

Asignatura aprobada

ACTIVISION

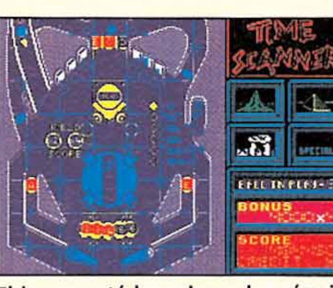
Spectrum, Amstrad, Commodore

V. Comentada: Spectrum

Una de las "asignaturas pendientes" del software, especialmente en lo referente a los juegos de Spectrum, era la realización de una vez por todas de un buen "pinball" que nos hiciese olvidar todos los frustrados intentos por imitar la espectacularidad y adicción de estas máquinas, que aún hoy en día, siguen conservando un lugar de privilegio dentro de los salones arcade.

Como recordaréis el más reciente intento partió de la compañía española Topo Soft, con su «Score 3020», pero una vez más los fanáticos de este tipo de máquinas quedaron decepcionados al comprobar que poco tenía que ver el mencionado título con lo que es un verdadero "pinball".

Curiosamente, «Time Scanner» el juego que ahora nos presenta Activision, no está basado en un auténtico "pinball", sino en una máquina arcade que en su día realizara Sega, y tal vez este sea el secreto de que el resultado final haya sido francamente bueno, ya que lógicamente es mucho más fácil imitar con un computador el funcionamiento de otro computador —salvando las distancias entre ambos— que no el de una máquina mecánica que posee además una estructura alargada rectangular difícil de imitar en la pantalla de un ordenador.



El juego está basado en la máquina arcade realizada por Sega.



Nuestro objetivo es iluminar las letras de la palabra Volcano.



Tanto los gráficos como los movimientos están muy conseguidos.



Construir una pirámide es el objetivo de la cuarta fase.



La pantalla final incluye un machacaladrillos tipo «Arkanoid».

Dejando a un lado los aspectos técnicos y centrándonos en el propio juego en sí, hay que decir que este está compuesto por cuatro pantallas diferentes, si bien el paso de una a otra sólo se puede conseguir tras haber "completado" la pantalla en que nos encontremos.

Cada una de ellas requiere una serie de acciones distintas para ser completada, y por supuesto, también tienen estructuras totalmente distintas con diferentes dianas, bonus, pasillos; en la pantalla del volcán, por ejemplo, nuestro objetivo consiste en iluminar todas las letras que componen la palabra VOLCANO, lo cual se consigue introduciendo la bola por cualquiera de los dos túneles que con este fin se encuentran ubicados en la parte inferior de esta pantalla.

Tras el volcán nos enfrentaremos con la pantalla de las ruinas, y tras esta con la pantalla de la pirámide, que a su vez nos dejará paso a la pantalla final, en donde para nuestra sorpresa nos encontraremos incluso con un pequeño "machacaladrillos" estilo «Arkanoid» incorporado.

Volviendo de nuevo al aspecto técnico del juego, tal vez lo más destacable de esta versión Spectrum es como sus programadores a pesar de las incuestionables limitaciones han logrado una conversión con buenos y rápidos movimientos, gráficos bien diseñados, adecuado nivel sonoro y por supuesto con un elevado grado de adicción.

En definitiva, creemos que Activision puede ya presumir de haber aprobado una asignatura que desde hacia ya mucho tiempo arrastraba el mundo del software, porque «Time Scanner» es con diferencia el mejor "pinball" jamás realizado para Spectrum.

J.E.B.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8



Emilio Butragueño 2
¡EL DOBLE DE JUEGO!



Dos programas totalmente distintos en dos cassettes independientes, para que viváis todos los momentos deportivos de un futbolista de la talla de Emilio Butragueño.
Cassette 1
Entrenamiento
• Barras.
• Tracciones.
• Flexiones.
• Desplazamientos (conos, banderas).
• Malabarismos con el balón.
• Regates.
• Penaltyes.
• Etc.
Cassette 2
Competición
• Posibilidad de elección de equipo.
• Copa de Europa.
• Saques de esquina.
• Placajes.
• Arbitro.
• Tiros libres.
• Etc.
ocean
ERBE
ERBE SOFTWARE, S. A.
C/ Serrano, 240 - 28016 MADRID
Tel. (91) 458 16 58
San Gregorio

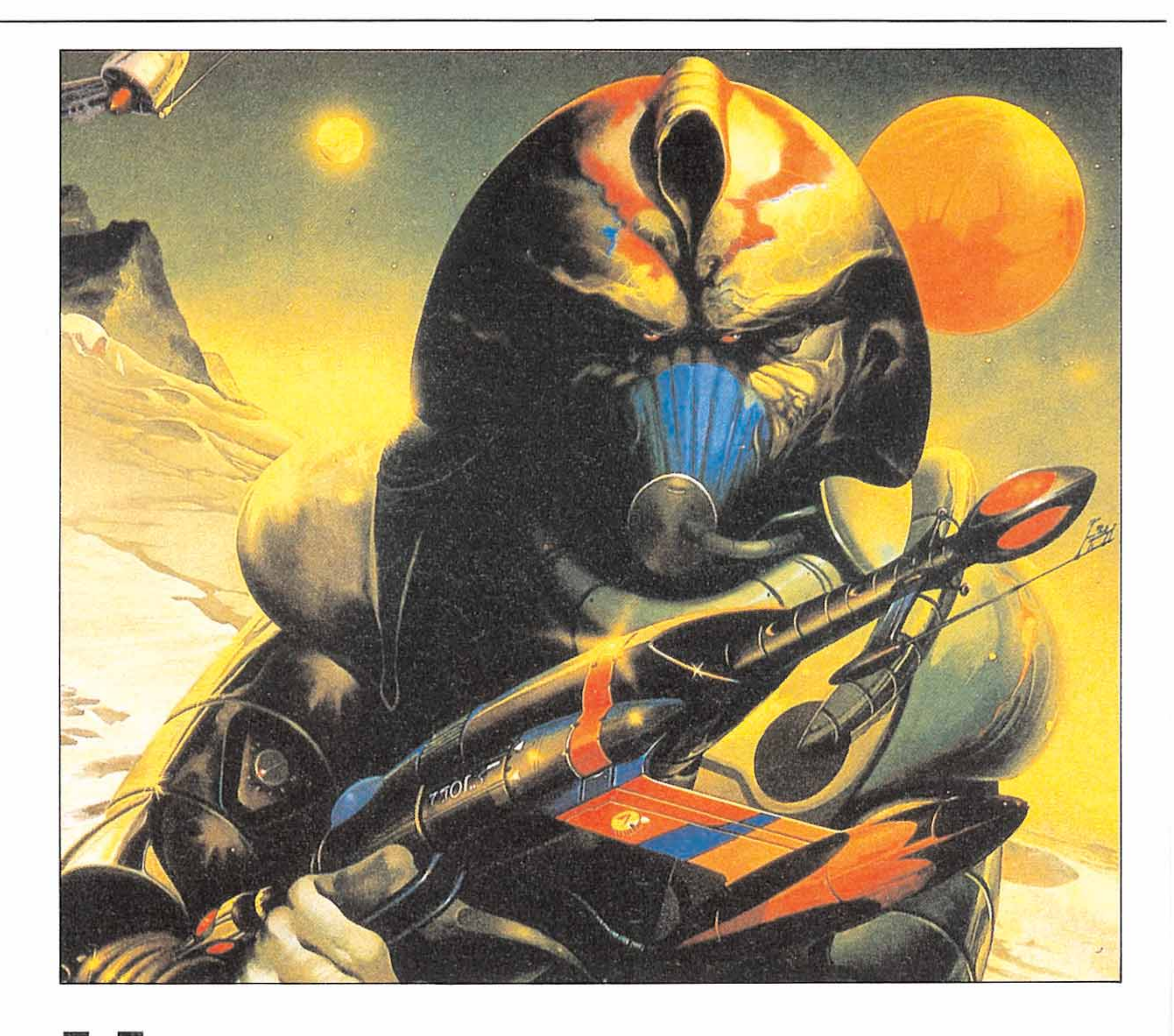


Dinero espacial

BLOOD MONEY

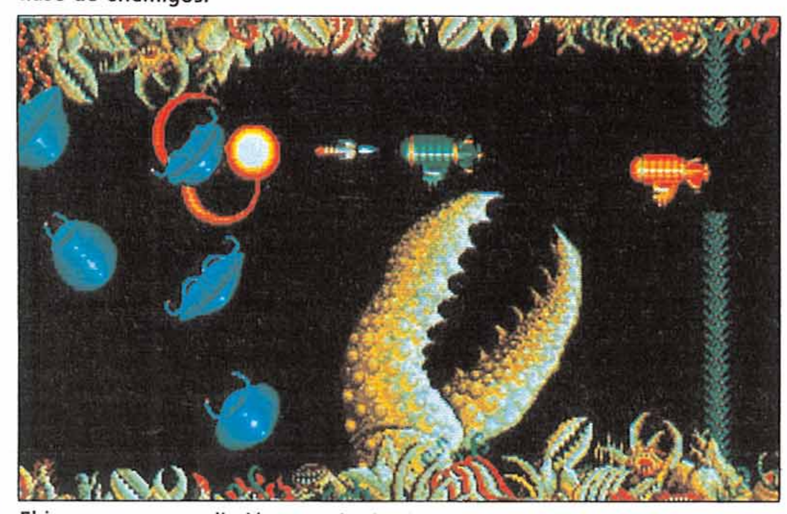
■ PSYGNOSIS ■ ATARI, AMIGA

Blood Money. Psygnosis. Mi habitación. Noche cerrada. 03:00 horas de la madrugada. He perdido la cuenta de los centenares de partidas que he jugado a lo largo de toda la tarde y lo que llevo de noche. Hago un amago de irme a la cama a dormir. Imposible. Pasarán fácilmente otro par de horas antes de acostarme. Y muy a pesar mío.





«Blood Money» es un arcade en toda regla, en el que encontraremos toda clase de enemigos.



El juego gana en adicción cuando dos jugadores deciden emprender la misión conjuntamente.

Hay muchas formas de comentar un juego; esta vez lo haremos por el principio, no por cuestiones de orden lógico, sino porque es inevitable e incluso materia obligada dedicar un apartado especial a la presentación. Sin riesgo alguno a cometer una equivocación o siquiera una exageración, «Blood Money» contiene en el disco 1 la mejor presentación que haya visto en cualquier ordenador a lo largo de toda la historia del software. Las pantallas, los asteroides, el sonido... Todo absolutamente genial, una demostración de las capacidades asombrosas y casi ilimitadas del Amiga.

¿Y el juego en sí? «Blood Money» es un arcade en toda regla, donde enemigos de todas clases se cruzarán en nuestro camino para complicar nuestro objetivo, que no es otro que recorrer y acabar las cuatro fases de que consta el juego. Además, la mayoría de los enemigos, al ser destruidos, sueltan una serie de monedas que al ser recogidas por nosotros incrementarán nuestro saldo de caja en un valor que varía entre los cinco y los veinticinco dólares espaciales. La utilidad de estos «créditos» es inmediata; a lo largo y ancho de cada planeta hay diseminadas unas tiendas de venta de material bélico, al estilo de «Forgotten Worlds». En ellas podremos adquirir armamentos extras tales como disparo doble, triple, bombas de corto y largo alcance, misiles tierra-aire, misiles de largo alcance e incluso una vida extra, la cual, obviamente, es la más cara. Los precios de estas ayudas varían entre los cien créditos que cuestan los misiles y los doscientos cincuenta créditos necesarios para hacerse con una vida.

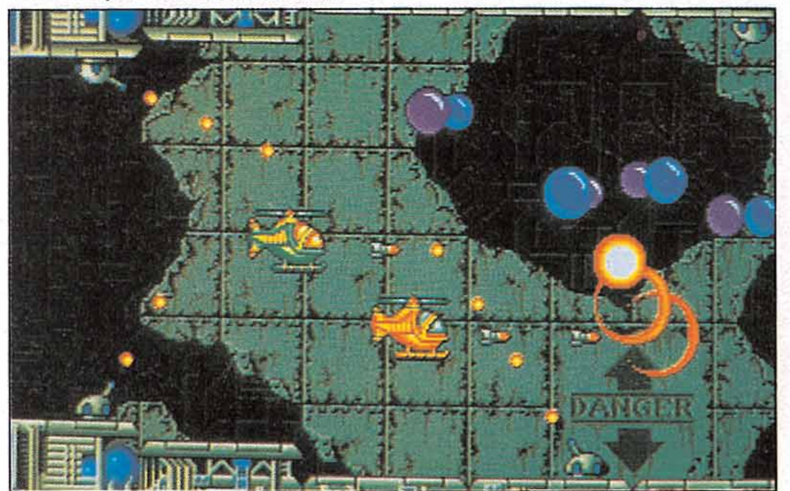
En lo que respecta al argumento, encarnamos a Spondulix, un venusiano cualquiera entre los cuatro mil millones que viven en ese apacible y agradable planeta. Spondulix se encuentra en el planeta Thanatopia, disfrutando de unas merecidas vacaciones. Eres un yuppie cualquiera, dedicado a tus negocios, los cuales sin embargo no te han hecho rico todavía. No obstante, sientes que esta vida que llevas no te llena, y sólo sueñas con la máxima atracción existente en estos momentos en el universo: el Alien Safari. El Alien Safari, como su nombre indica, se trata de un recorrido por cuatro planetas, a cada cual más salvaje y hostil, donde podremos disfrutar de la caza de especies alienígenas... Pero hay dos problemas; el primero, como suele ser habitual, lo constituye el dinero, o la falta de dinero, para ser más exactos. La compañía organizadora del safari cobra entre 100$ si empezamos en el primer planeta y 400$ si deseamos acceder directamente al cuarto y último planeta. El segundo problema es que el safari, más que ser una caza de especies extraterrestres por parte de seres humanos, se convierte en realidad en la caza de seres humanos por parte de las razas alienígenas, pues ninguno de los que han participado en el safari ha logrado regresar...

Pero mira por donde, al día siguiente recibes por correo hiperespacial una carta de tu madre y... un giro de 200$. ¿Por qué planeta prefieres empezar, el primero o el segundo?.

Pasemos ahora a los planetas. En cada uno de ellos utilizaremos un medio de propulsión diferente; del mismo modo cada astro posee diferentes paisajes y enemigos, a la vez que la dificultad va aumentando.

El primer planeta es Gibba, en el sistema solar de Numm. Utilizaremos un helicóptero para ir avanzando a lo largo y ancho de los complejos dotados de torretas, emisores de frecuencia que invierten los mandos de


La mayoría de los enemigos liberan al morir monedas que podemos intercambiar por nuevo armamento.



Cada astro posee diferentes paisajes y enemigos, incrementándose progresivamente la dificultad.

nuestra nave, minas y demás, a lo cual deberemos añadir los enemigos que pululan por allí, en forma de esferas macizas, otras transparentes, «walkers» y un largo etcétera...

El segundo es Grone, y el peaje es de doscientos dólares. Aquí se nos proporciona un submarino, acorde con el paisaje de un mundo ocupado por las aguas marinas y donde tendremos que vérnoslas con medusas, cangrejos, enormes pinzas y otros bichos que ni siquiera aparecen en los libros más avanzados de Biología Cósmica.

Trescientos créditos y Shreek estará a tu disposición. Con un jetpack último modelo atravesaremos este precioso y frío planeta azul, en el cual la nieve, el agua y las rocas esconden peligros insospechados, como enormes serpientes marinas y misiles atómicos, por poner un ejemplo.

Por último, Snuff está a la espera de que consigas los cuatrocientos dólares y te obsequiará con una preciosa nave espacial, desde la cual podrás contemplar y destruir las más aberrantes especies del Universo. Pero recuerda, nadie ha conseguido volver de este planeta.

Como podéis haber sospechado, «Blood Money» es una verdadera joya de la programación, por lo menos desde mi punto de vista. El número de enemigos es incalculable, no sólo por su número, sino también por la diversidad de sprites definidos, plenos de color y soberbiamente animados (el «walker», por ejemplo, posee dieciocho secuencias en su animación). El movimiento, suave y rápido, como suave y logrado es el scroll (la mayor parte del juego transcurre en scroll horizontal, con pequeños tramos de scroll vertical para subir o bajar, lo cual nos permite seguir recorriendo el planeta).

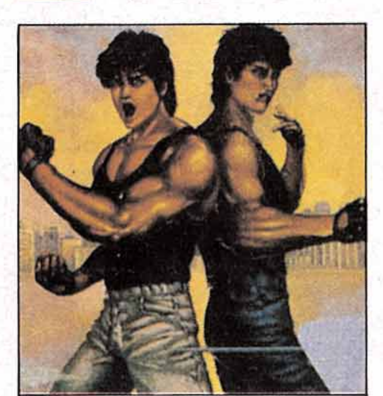
Si a todo esto le unimos la posibilidad de dos personas jugando simultáneamente y una dificultad alta que provoca una adicción aún mayor, sólo puedo decir que «Blood Money» es un juego que supera a muchas de las máquinas que encontramos en los salones recreativos, en el cual sólo podemos lamentar una relativa pobreza de efectos sonoros durante la partida. En cualquier caso, Mr. Jones, «chapeau». ■

A.M.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

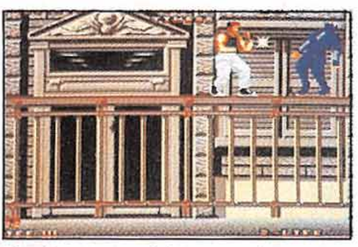
De 8 a 16

DRAGON NINJA



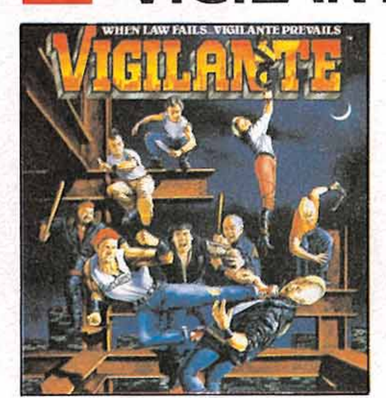
OCEAN

Los juegos de lucha cuentan con un amplio número de incondicionales. Su fidelidad está completamente justificada si el juego disponible alcanza la calidad conseguida en esta versión de Ocean. La trepidante acción, complementada con la posibilidad de conseguir nuevo armamento, los personajes de gran tamaño y una ajustada dificultad, son algunos de los argumentos que apoyan esta afirmación.


Destaca especialmente el gran tamaño de los personajes protagonistas.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

VIGILANTE



CAPCOM

La recreativa diseñada por Capcom presenta, sin duda, muchas similitudes con esta versión Amiga. Su desarrollo algo reitirativo provoca la pérdida de parte del interés inherente a este tipo de juegos. Los gráficos, muy cuidados en el detalle, dan paso a un programa reservado para incondicionales.



La versión Amiga es sin duda la que más se acerca al original.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

VINDICATORS



DOMARK

Partiendo de un concepción terriblemente sencilla Domark ha desarrollado un arcade en el que si bien no sobresale ningún aspecto sí podrá depararnos algunos momentos de diversión. En su defecto puede achacársele la dificultad que supone hacerse con el control del tanque. Clásico en todos los sentidos.


Como ocurría con la máquina, no sobresale por ningún aspecto.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		



Realismo al máximo



BILLIARDS SIMULATOR

- *INFOGRAMES*
- *PC, ATARI ST, AMIGA*

Aunque no es este «Billiards Simulator» que nos presenta Infogrames precisamente el primer programa de billar que llega a las pantallas de nuestros ordenadores, sí se puede decir, sin embargo, que es con diferencia el más real y completo simulador de este juego realizado hasta el momento.

Lo primero a lo que hay que hacer referencia cuando se habla de «Billiards Simulator» es que el juego es una simulación de la modalidad que en nuestro país se conoce como billar español, es decir el que se juega en una mesa sin agujeros con tres bolas —una blanca, una roja y una amarilla— con las que tenemos que realizar carambolas para conseguir ir incrementando nuestro marcador.

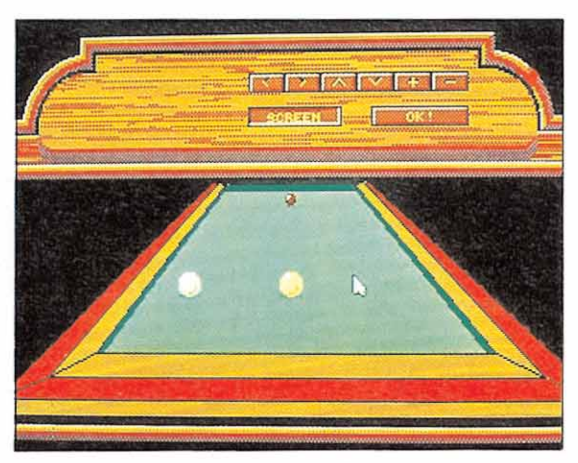
Una vez que hayamos cargado el programa deberemos realizar la selección de la tarjeta gráfica (el juego viene preparado para funcionar en CGA, EGA y HERCULES), los controles (podemos jugar con el teclado, ratón o joystick) y si queremos que el juego tenga o no efectos sonoros, pasaremos a un nuevo menú previo en el que tendremos oportunidad de elegir el idioma en que deseamos que se nos muestren los mensajes que aparezcan en pantalla (podemos escoger entre inglés, francés y alemán) así como por último indicar si vamos a jugar con el programa o si simplemente deseamos ver una "demo" en la que el ordenador automáticamente se encargará de mostrarnos las diferentes posibilidades del juego.

Si hemos escogido la opción de jugar pasaremos a un nuevo menú, en esta ocasión el principal, en el que tendremos oportunidad de modificar todas las características de la partida:

—En primer lugar tendremos que escoger cuál de los tres palos que se nos ofrecen vamos a jugar. Cada uno de ellos tiene sus propias características siendo unos más indicados para realizar tiros fuertes y otros en cambio más apropiados para tiros de precisión.

—A continuación observaremos una fila de seis bolas con una de ellas marcada por una flecha. Representa la gravedad con que se va a desplazar nuestra bola y curiosamente según los autores del juego cada bola simula la gravedad de uno de los planetas de nuestro sistema solar.

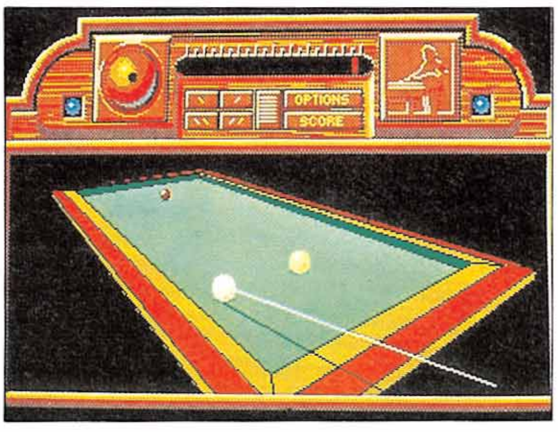
—Inmediatamente despúes encontraremos la opción para cambiar el número de jugadores; pueden tomar parte en la partida dos jugadores (uno ju-



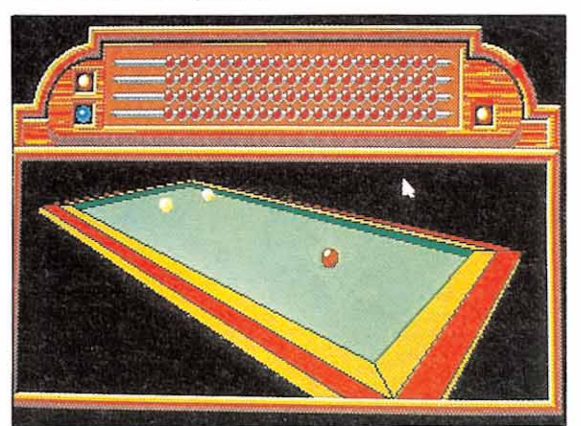
Esta modalidad de billar, conocida como billar español, plantea como objetivo realizar carambolas.



Desde el menú principal podremos modificar algunas características de la partida.



Si jugamos en tres dimensiones podremos variar la perspectiva durante la partida.



«Billards Simulator» destaca por el grado de realismo alcanzado en la adaptación del juego de mesa.

Durante el juego unos indicadores nos permiten variar la fuerza de la bola, el efecto de la misma o el ángulo de ataque.

gará con la bola blanca y otro con la amarilla) , uno contra la computadora, o bien tan solo uno que alternará las tiradas con una y otra bola.

—La siguiente opción que encontraremos nos permitirá escoger entre jugar una partida en dos dimensiones (se nos mostrará el tapete visto desde arriba) o en tres dimensiones, en cuyo caso y como veremos más adelante dispondremos de la posibilidad de alterar la perspectiva en que se nos muestra la mesa.

—Por último encontraremos la opción para colocar las bolas en la posición que deseemos y la opción de vuelta al juego, que deberemos utilizar para comenzar la partida o para volver a ésta si hemos accedido al menú de opciones durante el transcurso del juego, ya que se puede modificar cualquiera de las opciones hasta ahora mencionadas en cualquier momento.

Sobre el tapete

Una vez comenzada la partida las acciones que tendremos que realizar dependerán directamente de si estamos jugando en dos o en tres dimensiones. Si estamos jugando en dos dimensiones, simplemente todo lo que tendremos que hacer será ajustar el punto, dirección y fuerza con que queremos que el taco golpée la bola. Es importante destacar que disponemos en el marcador de una serie de dispositivos que nos permiten modificar la fuerza de la tirada, el lugar en que queremos que el taco impacte a la bola (de lo cual dependerá el efecto que se le imprima a ésta) e incluso disponemos de la posibilidad de variar el ángulo de ataque del taco sobre la bola. Obviamente para todos aquellos que no seáis aficionados al billar el único consejo que se os puede dar es que tengáis paciencia e intentéis descubrir cuál es el correcto uso de todos estos parámetros a base de utilizarlos repetidamente y comprobar el resultado que causan sobre la bola.

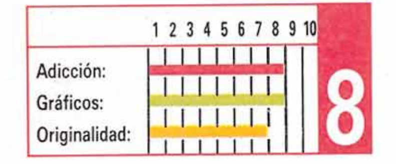
Si por otra parte estamos jugando con la opción de tres dimensiones, tendremos además la posibilidad mediante una serie de opciones incluidas también en el marcador de modificar la posición de la mesa, que girará en el espacio de acuerdo con las moficicaciones que seleccionemos. Esto nos permitirá escoger el mejor punto de visión para intentar la carambola, además de permitirnos examinar las diferentes posiciones de las bolas sobre el tapete.

Nuestra opinión

«Billiards Simulator» es sencillamente una auténtica maravilla de la programación; las rutinas que simulan el alejamiento y acercamiento de las bolas sobre el tapete, las encargadas del movimimiento en 3D de éstas y de la mesa, la realización gráfica tanto de los menús como de la zona de juego, todo ha sido cuidado al máximo y en muchos casos ronda casi la perfección.

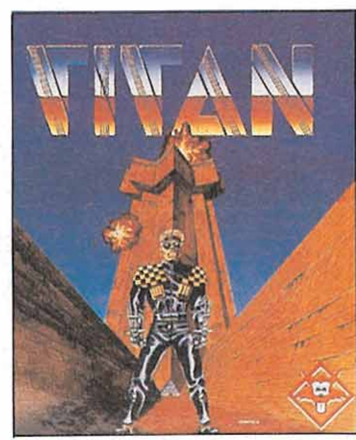
Por otra parte en lo que se refiere al propio desarrollo del juego en sí, éste ofrece también un grado de realismo fantástico, y tanto los que ya sean aficionados al billar como aquellos que desconozcan por completo este deporte podrán disfrutar de lo lindo con este excelente simulador deportivo.

J.E.B.



De 8 a 16

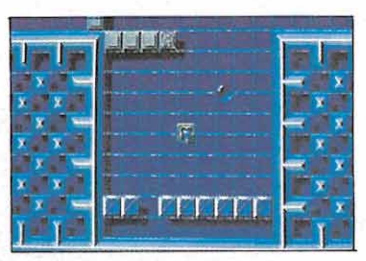
TITAN



TITUS

Titus consiguió con este juego, mezcla de diversos estilos pero sobre todo muy en la línea del clásico «Arkanoid», uno de sus mejores títulos y sin duda un adictivo y original arcade.

Esta versión Pc cuenta además con alicientes tales como una mayor rapidez y calidad gráfica respecto de las versiones de 8 bits, por lo que en conjunto resulta un programa altamente recomendable para todos los aficionados a los arcades de habilidad.



«Titan» es una mezcla de diversos estilos en la línea del mítico «Arkanoid».

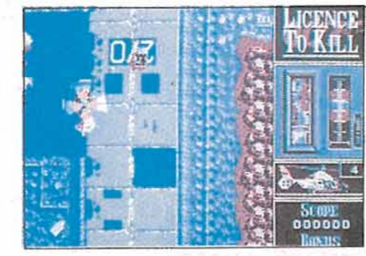
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

007, LICENCIA PARA MATAR



DOMARK

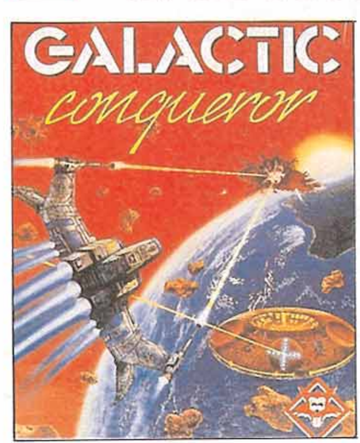
Aunque gráficamente esta versión Pc del último juego protagonizado por Bond resulta notablemente superior a todas las ya conocidas de 8 bits, peca sin embargo de poseer un «scroll» brusco y lento, unos movimientos de las mismas características, y un «ingenioso» sistema de disparo que hace que hasta que no salga de la pantalla la última bala que hayamos disparado no podamos volver a disparar.



Sólo la melodía de presentación y los gráficos se salvan de la quema.

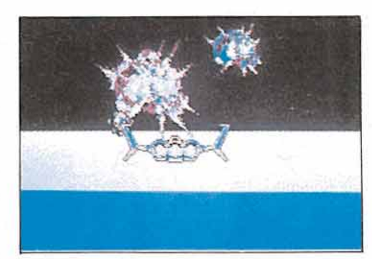
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
5

GALACTIC CONQUEROR



TITUS

Las versiones de 8 bits de «Galactic Conqueror» pasaron a engrosar la lista de juegos mediocres con que Titus nos ha obsequiado ya en más de una ocasión; ni su desarrollo —copiado de «Galaxy Force» ni sus gráficos ni sus movimientos merecen ni tan siquiera un aprobado por los pelos.



Esta versión PC no viene a mejorar en mucho lo que nos ofrecían las versiones de 8 bits.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
3



1ª Competición Internacional de videojuegos



¡Y por fin llegó el momento tan esperado por todos nuestros lectores de averiguar cuáles de entre los jugadores profesionales, destrozones de joysticks y destripadores de videojuegos de este país, merecían acudir a Francia como dignos representantes de España para combatir con energía y eficacia contra otros países europeos!

El público asistente a la competición siguió de cerca la evolución de los acontecimientos, llegando en algunos momentos a abrumar con su presencia a los propios jugadores.

El equipo ganador de la final nacional al completo junto a miembros de Micromanía. De izquierda a derecha y con camiseta amarilla: Carlos Rojas Hinchado (Atari), Roberto Rodríguez Torres (Spectrum), Pedro Hidalgo Martín (Amiga), Juan Guerra Martín (Amstrad), y Miguel A. Díaz Martín (PC).

Se celebró la FINAL NACIONAL

La competición se desarrolló simultáneamente en los cinco sistemas: Spectrum, Amstrad, PC, Atari y Amiga.

El sábado día 9, desde primeras horas de la mañana teníamos todo dispuesto para el gran combate. Los gladiadores del joystick comenzaron a llegar a Madrid desde todos los puntos de nuestra geografía con sus correspondientes acompañantes.

Se respiraba un ambiente triunfal. Todo el mundo se las prometía muy felices y la mayoría de los participantes estaban convencidos de convertirse en triunfadores en un breve espacio de tiempo.



1ª Competición Internacional de videojuegos

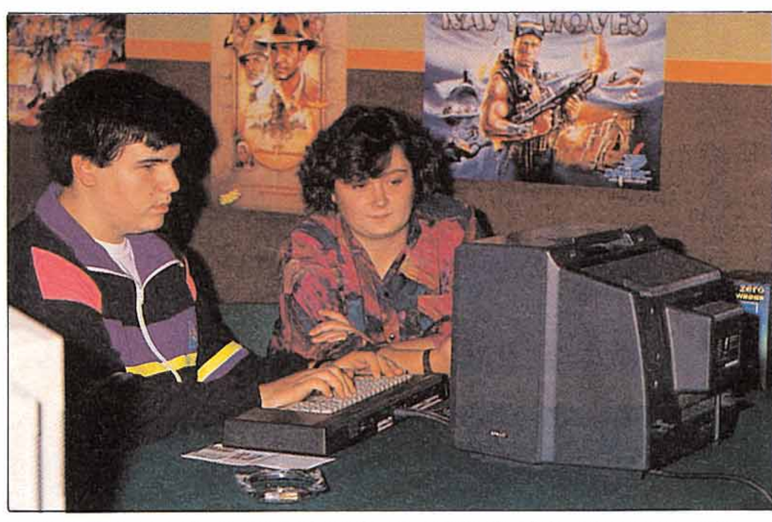

El cronómetro se convirtió en el protagonista de la competición.

Cuestión de minutos

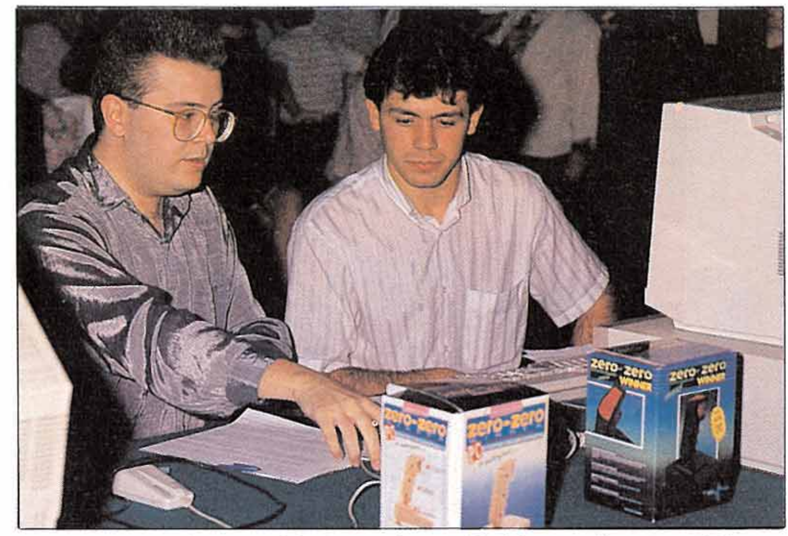
La competición dió comienzo simultáneamente en los cinco juegos seleccionados, que como sabéis eran: «Blasteroids», «Ulises», «Operation Wolf», «Skweek» y «Double Dragon».

Lógicamente la masiva asistencia de participantes nos obligó a buscar un sistema para que la competición se realizara de la forma más ágil posible y con el que todos los jugadores tuvieran las mismas posibilidades. Por ello pensamos que la fórmula más correcta era que cada jugador en una primera fase demostrara su habilidad durante tres minutos, siempre y cuando no acabara la partida, contabilizándose al final la puntuación obtenida. De este modo el equipo al completo de Micromanía y Microhobby, cronómetro en mano, ejerció durante un buen rato el arbitraje de la competición.

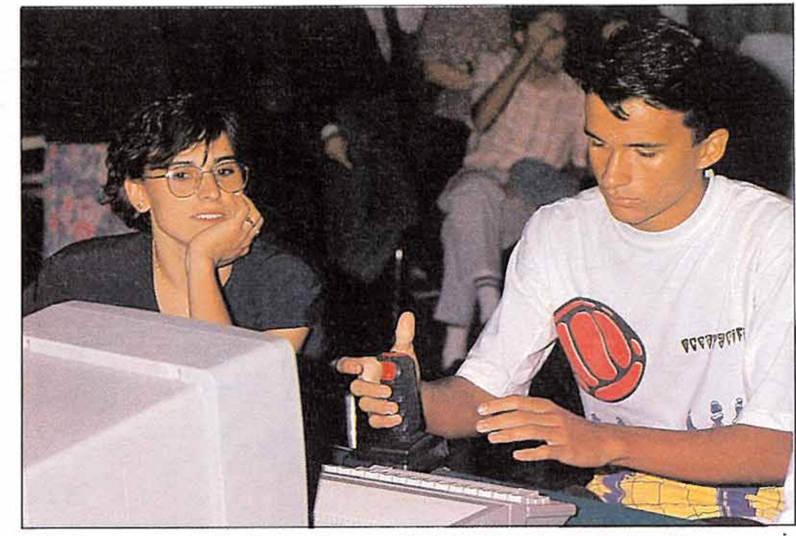
En esta primera vuelta se clasificaron por cada sistema los tres jugadores que más puntos habían obtenido, quedando reducido el número de participantes para la segunda ronda a quince.


La precisión en cada movimiento y la gran dificultad del programa «Ulises», junto a los nervios del momento hizo que algunos participantes no completaran los tres minutos reglamentarios de juego.


Algunos de los participantes, con vocación de líderes, asistieron ya equipados con el maillot amarillo de ganadores. Desafortunadamente no todos podrán estar en la gran final internacional de París.



El largo tiempo de carga del «Operation Wolf» hizo que la competición en Amiga se prolongase durante más de tres horas provocando la desesperación de los participantes. Por suerte éstos aguantaron bien el tipo.


Bajo la atenta mirada de nuestra secretaria los jugadores de Atari fueron desfilando por riguroso orden ante el ST. para demostrar su habilidad controlando el programa «Skweek». ¡Preparados, listos, fuego!

PRIMERA VUELTA CLASIFICATORIA

NOMBRE	ORDENADOR	PUNTUACIÓN
Andrés Martínez de Haro	AMSTRAD CPC	2301
Antonio Orduña Rodríguez	AMSTRAD CPC	1392
Juan Guerra Martín	AMSTRAD CPC	1363
Ignacio Ara Royo	PC	13440
Miguel A. Díaz Martín	PC	12120
Manuel Pueyo Fernández	PC	10800
Roberto Rodríguez Torres	SPECTRUM	40409
Luis M.Corral Pérez	SPECTRUM	39330
Ramón Castell Amat	SPECTRUM	35331
Pedro Hidalgo Martín	AMIGA	74600
Oscar Fernández Orallo	AMIGA	41150
Pedro D. Ruíz Fémina	AMIGA	40550
Manuel Ferro Delgado	ATARI ST	26770
Roberto Suárez Moro	ATARI ST	16110
Carlos Rojas Hinchado	ATARI ST	11960

¡A París!

Faltaban pocos segundos para la gran final y los jugadores que hasta ese momento habían permanecido muy tranquilos, empezaron a mostrar gestos de nerviosismo.

Algunos pedían no ser fotografiados, otros insistían en que quienes hubieran finalizado su participación abandonaran la zona de concurso, ya que el griterío comenzaba a ser ensordecedor y miles de ojos intentaban averiguar cómo se desarrollaba el acontecimiento.

Y sucedió lo que tenía que suceder. Tras una segunda ronda de cinco minutos el equipo nacional quedó constituido. Los cinco jugadores que representarán a nuestro país en el «Salon de la Micro» habían ganado en justa lid su puesto en la gran final.

Desde aquí nuestra más sincera enhorabuena a los ganadores.



NATIONAL TEAM

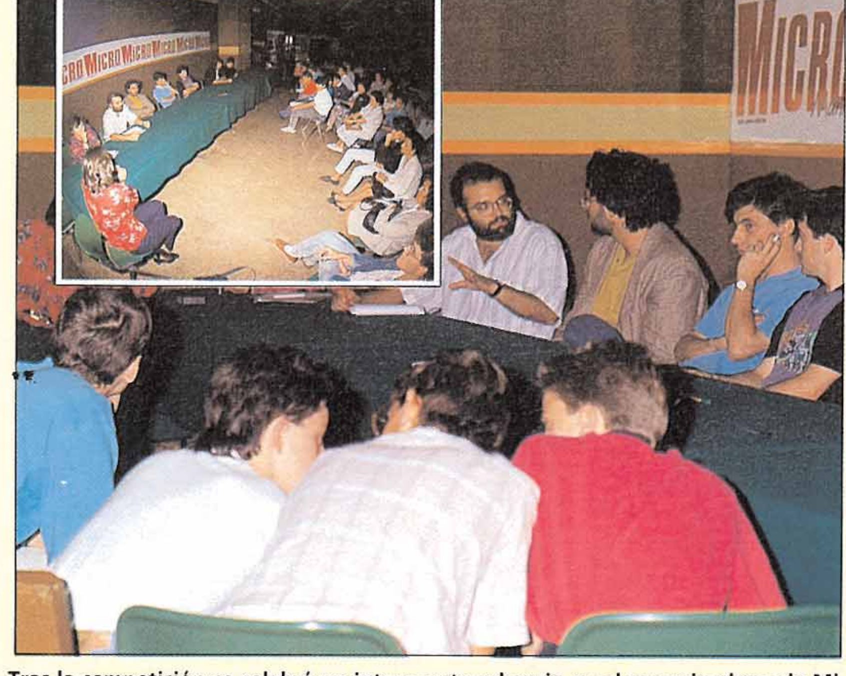
NOMBRE	ORDENADOR	PUNTUACIÓN
Juan Guerra Martín	AMSTRAD CPC	2556
Miguel A. Díaz Martín	PC	17880
Roberto Rodríguez Torres	SPECTRUM	66660
Pedro Hidalgo Martín	AMIGA	99400
Carlos Rojas Hinchado	ATARI ST	33200

A nivel europeo

Aprovechando la visita a nuestra ciudad de usuarios de todos los puntos de España pensamos que sería interesante poner en sus manos las cabezas de los responsables del software en nuestro país. Por ello invitamos a Victor Ruiz, director de desarrollo de Dinamic, Ernesto y Jose Ramón Fernández Maquieira, director comercial y director ejecutivo respectivamente de Opera Soft y Agustín Guillén, programador y Roberto Potenciano, grafista de Topo, a una mesa redonda en la que se sometieron, junto a nuestro director, al acoso de quienes directamente viven día a día la evolución del software de entretenimiento.

Ponérselo se lo pusimos muy fácil, pero nuestros lectores haciendo uso de la buena educación que les caracteriza, midieron sus palabras y sólo pusieron en un aprieto a nuestros invitados en un par de ocasiones. Preguntaron qué ocurre con los programadores de Commodore en España, por qué hay tan pocos programas para MSX y cuáles serán los próximos lanzamientos del software nacional, entre otras cosas y aprovecharon también la ocasión para contarnos cuál es su opinión sobre la revista. Pudimos conocer directamente en boca de los protagonistas cómo se realiza un juego en Opera, Dinamic y Topo, y lógicamente pudimos constatar que cada equipo trabaja de forma diferente, aunque todos parten de la misma premisa: hacer juegos originales que sean capaces de traspasar nuestras fronteras.

Desde aquí sólo nos queda agradecer a todos los participantes en el coloquio su presencia y una vez más a quienes habéis hecho posible que La Primera Competición Internacional de Video-juegos sea una realidad. ¡Enhorabuena a los ganadores y a conquistar Europa!.



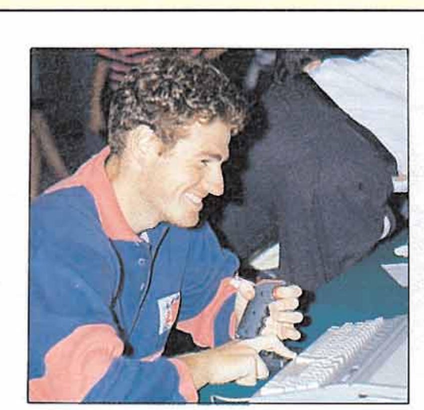
Tras la competición se celebró un interesante coloquio en el que miembros de Micromanía y algunos de los más relevantes programadores españoles actuales se sometieron a las preguntas del público asistente.

FORMIDABLE

¡Todo un verdadero milagro!. En casi tres horas de competición simultánea no se estropeó ningún ordenador, ni se rompió ningún joystick, ni se fue la luz ni nada parecido. Los programas cargaban a la primera...¡increíble! Por lo visto un tal Murphy andaba de vacaciones aquel día.

LAMENTABLE

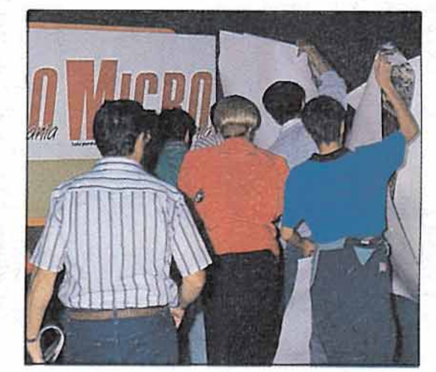
Que sólo cinco de los sesenta y cinco participantes obtuviesen el codiciado pasaporte a París. Su simpatía, su inquebrantable paciencia, y su colaboración a lo largo de toda la competición les hizo a todos merecedores de convertirse en miembros del equipo nacional. ¡Gracias a todos!



Amador Merchán, nuestro colaborador, se infiltró entre los participantes. Se descubrió al hacer 150.000 puntos.



Unos instantes de relajación antes del gran desafío. En la foto uno de los participantes en plena meditación.



Los asistentes fascinados por los posters de Micromanía, no dudaron en arrancarlos como recuerdo.

APROVECHA LA OCASION

Tele Juegos

Haz tu pedido llamando: 91 5320085 (4 LINEAS)

VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA

todos a **395** pesetas

PEDIDO MINIMO 2 CINTAS

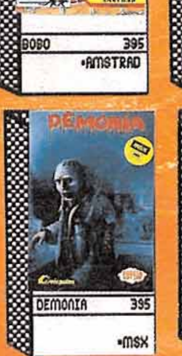




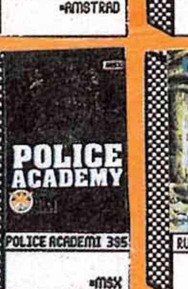

























ICE PALACE 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE
OVERLANDER 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
IKARI WARRIORS 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE
MIAMI VICE 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
INFILTRATOR 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
XEVIOUS 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
RANARAMA 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
ZYNAPS 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
BREAK THRU 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
10 TH FRAME 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
EXOLON 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
STIFLIPP 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
WEST BANK 3 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•

DEFCOM SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
KUARTET 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
PREDATOR 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
A.T.F. 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
REGRESO AL FUT. 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
PAK LUCASFILMS 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
BOBSLEIGHT 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
HOWARD EL PATO 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
TRIO 875 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
CHUBY CRISSTLE 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
ALIENS 395 SPECTRUM•AMSTRAD MSX
SOOTLAND 395 SPECTRUM•AMSTRAD •MSX
REX HARD SPECTRUM•AMSTR •MSX

SNOOKER 875 SPECTRUM•AMSTRAD •MSX
DONKEY KONG 395 •AMSTRAD COMMODORE•MSX
HUNT FOR RED O. 395 •AMSTRAD COMMODORE•MSX
NINETEEN (19) 395 SPECTRUM• COMMODORE•
GHOTBUSTERS 395 SPECTRUM• COMMODORE•
SKY RUNNER 395 SPECTRUM• COMMODORE•
TRAZ 395 SPECTRUM• COMMODORE•
SPACE SUTTLE 395 SPECTRUM• •MSX
ACROJET 395 •AMSTRAD COMMODORE•
OPEN GOLF 395 •AMSTRAD COMMODORE•
WORLD BOXING 395 •AMSTRAD COMMODORE•
LA OCA 395 SPECTRUM•AMSTRAD
FLUNKY SPECTRUM•AMSTR

SORIZAM 395 SPECTRUM•AMSTRAD
CORTOCIRCUITO 395 SPECTRUM•AMSTRAD
WONDER BOY 395 SPECTRUM•AMSTRAD
STAINLES STEL 395 SPECTRUM•AMSTRAD
JACK THE N. 2 395 SPECTRUM•AMSTRAD
FRONTIERS 395 SPECTRUM•AMSTRAD
GALACTI GAMES 395 SPECTRUM•AMSTRAD
TRAP DOOR 395 SPECTRUM•AMSTRAD
ACE OF ACES 395 SPECTRUM•AMSTRAD
AVENGER 395 SPECTRUM•AMSTRAD
ROCK AND LUCHA 395 SPECTRUM•AMSTRAD
KRAKOUT 395 SPECTRUM•AMSTRAD
MR. WEEMS 3 SPECTRUM•AMSTRAD

RAMPAGE 395 SPECTRUM•AMSTRAD
RAID OVER MOSC. 395 SPECTRUM•AMSTRAD
BASKET TWO ON. 395 SPECTRUM•AMSTRAD
GREAT ESCAPE 395 SPECTRUM•AMSTRAD
HALCON CALLEJE 395 SPECTRUM•AMSTRAD
PROHIBITION 395 SPECTRUM•AMSTRAD
FIRELORD 395 SPECTRUM•AMSTRAD
RENAUD 395 SPECTRUM•AMSTRAD
MASK 395 SPECTRUM•AMSTRAD
NINJA SCOOTER 395 SPECTRUM•AMSTRAD
SUPER HANG ON 395 SPECTRUM•AMSTRAD
DANDY 395 SPECTRUM•AMSTRAD
ENDURO RACER 39 SPECTRUM•AMSTRAD

NIGHT GUNNER 395 SPECTRUM•AMSTRAD
STARLIFE 395 SPECTRUM•AMSTRAD
ATROG 395 SPECTRUM•AMSTRAD
ROCKY 395 •AMSTRAD •MSX
IK+ 395 SPECTRUM•AMSTRAD
GLIDER RIDER 395 SPECTRUM•AMSTRAD
BALLBREAKER 2 395 SPECTRUM•AMSTRAD
LAST MISION 395 SPECTRUM•AMSTRAD
COSA NOSTRA 395 SPECTRUM•AMSTRAD
SUPERMAN 395 SPECTRUM•
FIRETRAP 395 SPECTRUM•
COCHE FANTAST. 395 SPECTRUM
T.T. RACCER 39 SPECTRUM•

HARD GUY 395 SPECTRUM•
HADES NEBULA 395 SPECTRUM•
3 D GAME MAKER 395 SPECTRUM•
IZNOGOUD 395 •AMSTRAD
CHARLY DIAMS 395 •AMSTRAD
SILENT SERVICE 395 •AMSTRAD
BOBO 395 •AMSTRAD
WATERSKING 395 •AMSTRAD
CESSNA OVER M. 395 •AMSTRAD
TENSIONS 395 •AMSTRAD
COBRA PINBALL 395 AMSTRAD
ANGEL D CRISTAL 395 AMSTRAD
BALLBLAZER •MSX

BOULDER DASH 1 395 •MSX
BOULDER DASH 2 395 •MSX
ZOOT 395 SPECTRUM• •MSX
SUPER STAR CH. 395 •MSX
MCADAM BUMPER 395 •MSX
H.E.R.O. 395 •MSX
DEMONIA 395 •MSX
HAPPY FREAT 395 •MSX
POLICE ACADEMI 395 •MSX
RUNNER 395 •MSX
3 X 1 (MSX) 395 •MSX
MAZE MAX 395 •MSX
SPRINTER •MSX



GRATIS PARA TI !!

Con tu primer pedido recibiras la tarjeta de telecliente. Aprovecha sus ventajas

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON (O COPIA) A:

TELEJUEGOS
A P. DE CORREOS 23132
MADRID

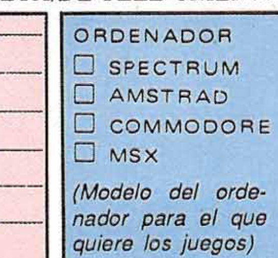
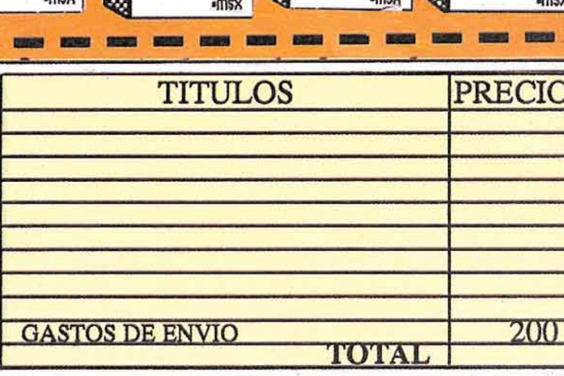
FORMA DE PAGO: Contrareembolso.
deseo recibir contrareembolso (pagando al recibir el paquete) los juegos indicados en este cupón.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO.

CON TU PRIMER PEDIDO RECIBIRAS LA TARJETA DE TELE-CLIENTE

Nombre ____
Apellidos ____
Domicilio ____
Población ____ Provincia ____
Código Postal ____ Teléf. ____
N.º de Tele-Cliente ____
(si es nuevo, poner NUEVO)

ORDENADOR
☐ SPECTRUM
☐ AMSTRAD
☐ COMMODORE
☐ MSX

(Modelo del ordenador para el que quiere los juegos)

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

EXTRA

MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

AÑO VI - N.º 192

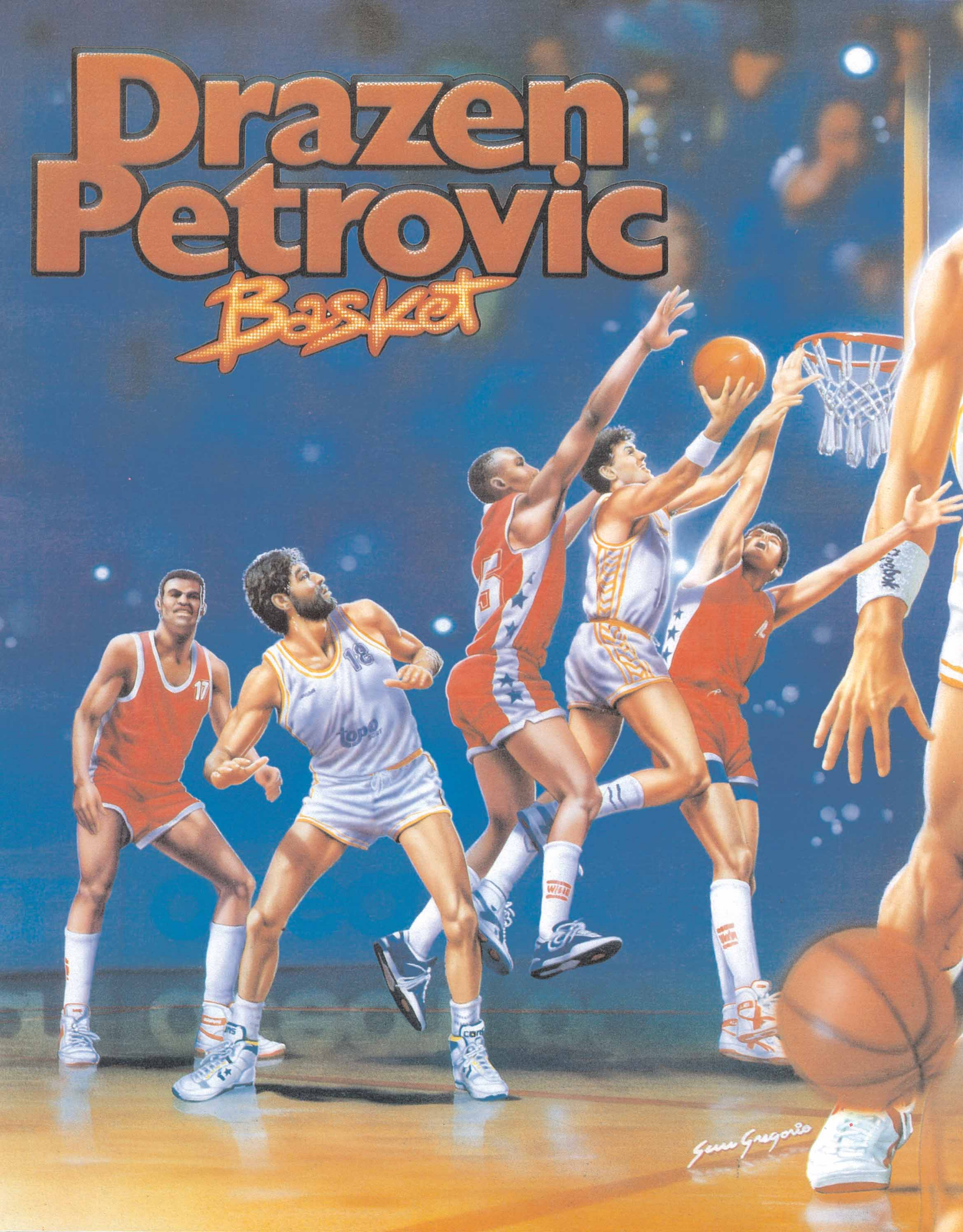
¡CORRE A POR ELLA!

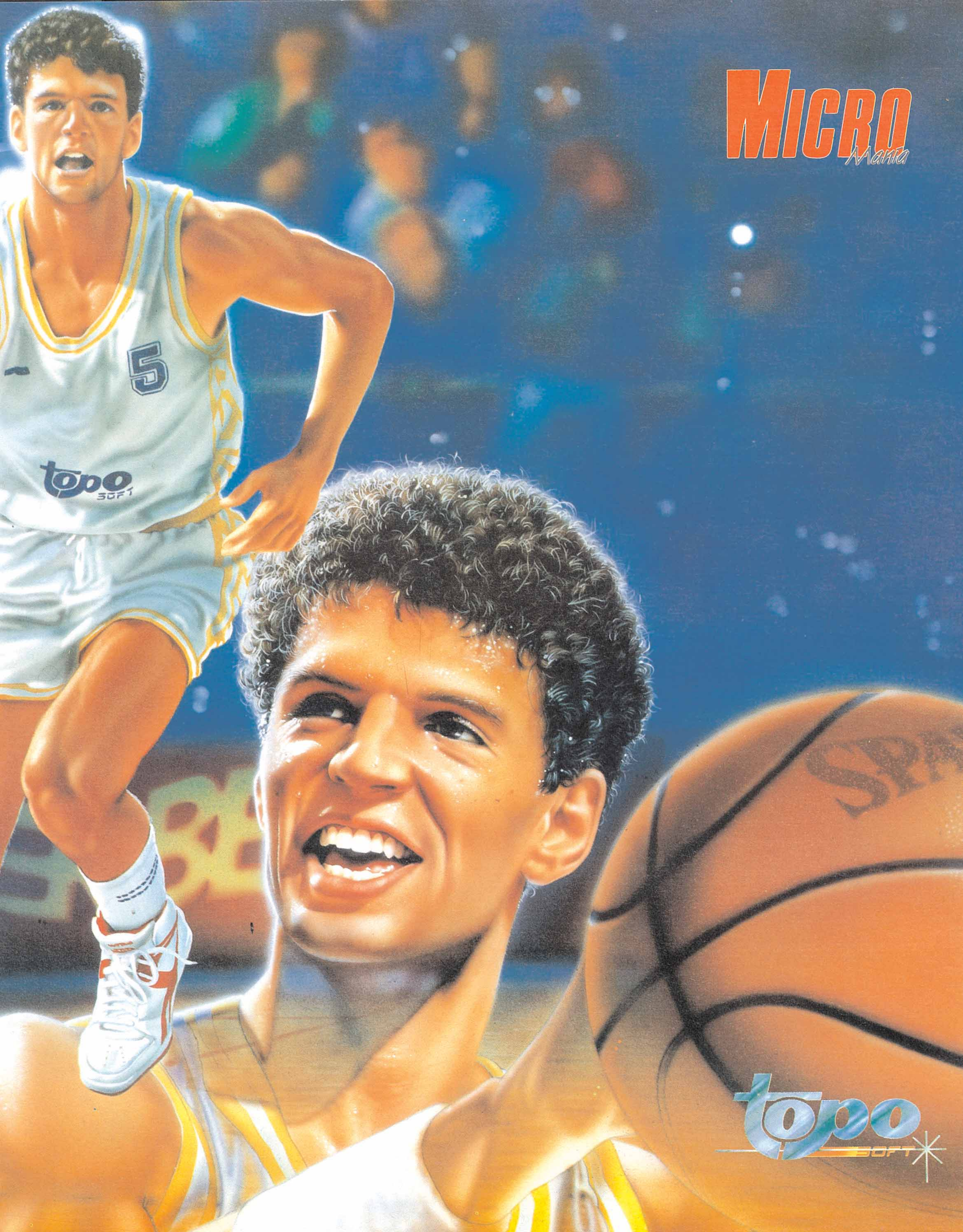
En Microhobby este mes encontrarás:

- Mapas de BATMAN y THUNDERBIRDS.
- Entrevista con el director de Topo.
- Utilidades: Rotación de textos en Pantalla.
- Plus 3: Listador Basic.
- Nuevo: Batman, Michel, Butragueño 2 Corsarios, Thunderbirds, Comando Quatro, etc.

Y además 2 cintas con las demos jugables de BATMAN, MICHEL y MOT y el juego completo de IMAGINE «YIE AR KUNG FU»

INCLUYE 2 CINTAS


Drazen
Petrovic
Basket
San Gregorio



MICRO
Manía
5
topo
SOFT
topo
SOFT

THE RUNNING MAN

PERSEGUIDO

SCHWARZENEGGER

© products are protected widely by patents and patent applications throughout the world

CON ATTACKER DE REGALO!*





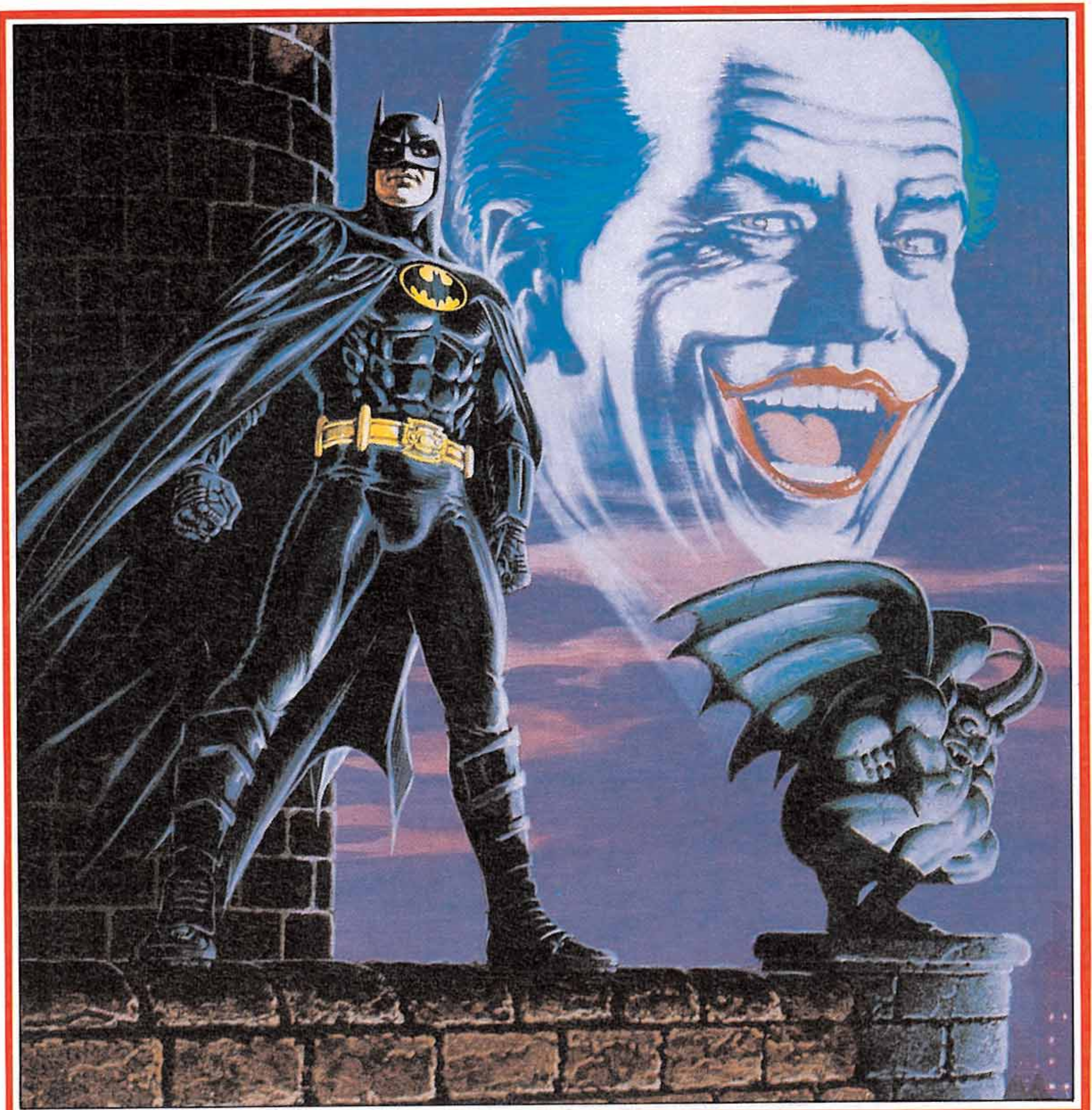


DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

MCM SOFTWARE	DELEGACIQN CATALUÑA	DISTRIBUIDOR EN CANARIAS	DISTRIBUIDOR EN BALEARES	DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
		KONIG RECORDS	EXCLUSIVAS FILMS BALEARES	MUSICAL NORTE
C/. SERRANO, 240	C/. TAMARIT, 115	AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1. A	C/. LA RAMBLA, 3	C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
28016 MADRID	08015 BARCELONA	35007 LAS PALMAS	07003 PALMA DE MALLORCA	32208 GIJON
TEL. (91) 457 50 58	TEL. (93) 424 35 05	TEL. (928) 23 26 22	TEL. (971) 71 69 00	TEL. (985) 15 13 13

BATMAN

El fenómeno se llama «batmanía». Al calor del cincuenta aniversario del nacimiento del superhéroe en formato de comic y del estreno en España de una nueva versión cinematográfica, ha llegado también la moda del fetichismo. Cualquier cosa con el anagrama del «hombre murciélago» se vende mejor y más caro, da lo mismo que se trate de un videojuego que de ropa interior, de una copia pirata de un film de hace un par de décadas que de electrodomésticos. En este reportaje explicamos algunas de las claves que han hecho renacer de sus cenizas a unos personajes encarnados por Michael Keaton, Jack Nicholson o Kim Bassinger en una película que está batiendo todos los records de recaudación, como los juegos de video, como los objetos de «merchandising», como los artículos para coleccionistas...



Al cumplirse el cincuenta aniversario de la creación del personaje

Vuelve la BATMANÍA

Que el cine es una alucinante fábrica de sueños es algo incuestionable después de experimentar en propia carne los excesos de la «batmanía». ¿De qué otra forma se puede explicar el interés por las aventuras de un millonario medio chalado cuya mayor obsesión es disfrazarse de murciélago por las noches para combatir el crímen?. Hemos de reconocer que en 1.989, cincuenta años después de que fuera inventado el personaje, no es nada fácil «enganchar» al personal de todo el mundo con la historia. Así lo demuestran los diez años que ha costado convertir en realidad el proyecto cinematográfico y los aproximadamente cinco mil millones de pesetas que, dicen se han invertido en el film.

La difícil elección de los actores.

La polémica, más o menos rosa y más o menos dirigida con fines publicitarios, empezó incluso antes del comienzo del rodaje en octubre del año pasado en Londres. Michael Keaton, el actor elegido para encarnar a Batman, estaba muy marcado por su interpretación cómica en la película «Bitelchus» y, para colmo, su aspecto físico no parecía el más idóneo para transformarse en el atlético «hombre-murciélago». Sin embargo las maravillas de la técnica y la profesionalidad del equipo de vestuario y de efectos especiales del film consiguieron el pequeño milagro de hacer creíble al super-héroe. Una peluca para evitar la incipiente alopecia del actor, unos zancos que harían inútiles las operaciones de altura de nuestro baloncesto y todo tipo de prótesis artificiales para lograr una mayor sensación de volumen (hombreras, barbilla postiza, algodones estratégicamente situados, etcétera) lograron que Michael Keaton (¿dije antes en alguna parte que le une una gran amistad con el director del film, Tim Burton?) fue-



ra un Batman homologable, con todos los requisitos de autenticidad a que obliga ser un superhéroe.

Con Jack Nicholson hubo menos problemas. Él es el malvado Joker y, al fin y al cabo, las dotes interpretativas del actor se manifiestan en todo su esplendor cuando exagera gestos, ríe a mandíbula plena, pone ojos de sádico o, en definitiva, sobreactúa. El elemento femenino de la película, Kim Bassinger, lo fue de casualidad, sustituyendo a última hora a Sean Young (¿hay alguien que no le haya visto en «Blade Runner»?) sin que todavía hoy se conozcan las causas auténticas: el carácter «difícil» de ésta, según la versión de los medios de comunicación más o menos sensacionalistas, o una inoportuna rotura de clavícula, tal y como afirma la productora del film.

Los monumentales efectos especiales.

En «Batman», además de los ya reseñados músculos del protagonista, todo ha sido creado para la ocasión. En la construcción de Gotham City, por ejemplo, trabajaron centenares de personas siguiendo las pautas marcadas previamente por el diseño de Anton Furst. El resultado fue que se creó uno de los platós más gigantescos de Europa, en Pinewood, y se inventó una ciudad que, según el citado Furst, contiene elementos de Nueva York, del constructivismo ruso, de Antonio Gaudí, del fascismo alemán, etcétera. El resultado, como hemos podido comprobar los que hemos visto el film, es una orgía de luces y sombras, ambiente opresivo y un ejemplo excelente de cómo no se debe planificar una ciudad.

Los primeros comics del superhéroe, que en su día se vendían a 10 centavos, no se adquieren hoy por menos de 20.000 dólares.

Los artilugios y armamentos de Batman también fueron creados por Anton Furst y construidos en colaboración con el equipo de efectos especiales. Para la película se fabricaron dos modelos de Batmóvil inspirándose en viejos bólidos de la época en que el automovilismo daba sus primeros pasos, aunque con «pequeñas» diferencias, como sus seis metros de largo, las ametralladoras sobre las ruedas frontales la alta velocidad que es capaz de desarrollar, su protección blindada o el control remoto con los más modernos dispositivos electrónicos. El Batplano se realizó pensando en que se pareciera lo más posible a su homónimo en los comics, y, finalmente, Anton Furst y su equipo dotaron al superhéroe de su archiconocido cinturón en el que se amontonan desde el batarang hasta el arpón, pasando por granadas o balas que tan útiles son al «hombre-murciélago» en sus correrías contra el crimen. Y no nos olvidemos de la Batcueva, que no es tal, sino más bien una compleja red de pasadizos subterráneos.

Como curiosidad, se puede señalar que la Axis Chemical Company, lugar de citas de los supervillanos, es en realidad una central eléctrica abandonada por los rigores de la reconversión industrial; y que la «Wayne Manor» de la película no es tal, sino una ancestral mansión victoriana en la que han dormido desde el sha de Persia hasta Gladstone o Disraeli (el que no esté muy puesto en tales personajes sería bueno que se leyera una historia de Inglaterra, sus andanzas también son una fascinante aventura).

La segunda juventud de la «Batmanía».

No es casualidad que la película «Batman» se haya estrenado en todo el mundo coincidiendo con el cincuenta aniversario de su creación como personaje de comic. El momento se ha mostrado como el más idóneo para impulsar la «Batmanía», una palabra que no figura en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua pero que fija, limpia y da esplendor a un fenómeno sociológico y de masas común a todos los países del mundo occidental y a más de uno y de dos cuyo nivel de vida es bastante inferior (por utilizar un eufemismo).

Un ejemplo muy ilustrativo de lo dicho anteriormente: Warner Bross & LCA Entertainment han estimado en 40.000 los artículos falsificados en Estados Unidos con el logotipo de Batman y se permitieron el lujo de convocar una rueda de prensa



PERSONALIDAD

JOKER UN SUPERVILLANO CON

Joker, el payaso asesino encarnado por Jack Nicholson, es el malo de la película y uno de los malos más famosos que siempre han intentado hacer la vida imposible a Batman. Su éxito ha sido tal que los niños, cuando juegan, quieren ser el Joker y no el «hombre-murciélago». Su personalidad está basada en la actuación de Conrad Veidt en la película «El hombre que ríe», rodada cuando todavía no se habían inventado las palabras en el cine. Fue tanto el éxito del personaje que llegó a convertirse, en la década de los 70, en el protagonista de comics exclusivos. ■

BATMAN, THE COMPUT

En un principio el fenómeno Batman afectaba únicamente al comic. Posteriormente pasó a la pequeña pantalla en forma de dibujos animados como un personaje desvirtuado,ya que perdió gran parte de su dramatismo en favor de un humor infundado. Muchos años después irrumpe en las pantallas cinematográficas y, por último, como suele suceder, se traslada a todos los ámbitos de nuestra existencia: camisetas, libros, pegatinas y hasta bronceadores.

Ahora Batman es también un videojuego producido por Ocean. Por ello nos hemos desplazado a Manchester, donde se encuentra la sede de la compañía, para ver las primeras imágenes de este prometedor lanzamiento.

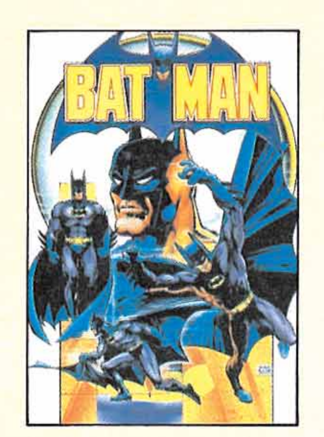
«Batman» ha sido la única película estrenada en Estados Unidos durante la temporada de verano (si exceptuamos el caso de ET) que ha logrado superar la cifra de 200 millones de dólares de recaudación. Otros films considerados igualmente como «taquilleros» han sido «Indiana Jones y la última cruzada» y «Cazafantasmas II», pero si tenemos en cuenta que estas últimas apenas han superado los 100 millones de recaudación, la diferencia de aceptación por parte del público es obvia.

«Batman» el legendario personaje procedente del mundo de comic ha sido llevado al software por tercera vez consecutiva, y es probable que esta vez vea aumentadas espectacularmente sus cifras de venta respecto a los programas anteriores, debido al gran apoyo que recibe por parte de la película y el mercado paralelo de objetos de culto a su ya mítica figura. Toda esta fiebre que se vive actualmente en Estados Unidos no tardará en consolidarse en Europa.

La compañía británica Ocean, con sede en Manchester, ha sido la encargada (por tercera vez consecutiva) de materializar un programa basado en el hombre-murciélago.

¡A la tercera va la vencida!

EL PRIMER BATMAN

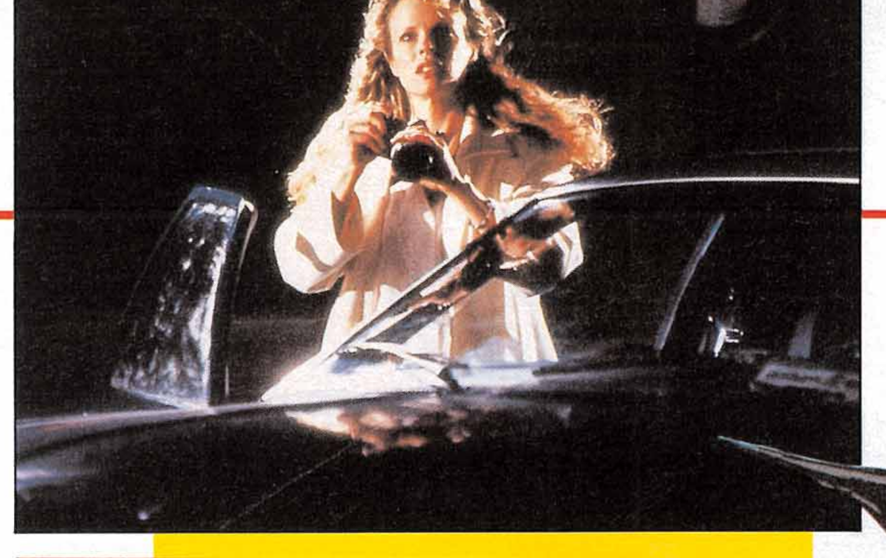


El primer Batman era un magnífico programa. Francamente espectacular. Fue realizado magistralmente por el polifacético y admirado Jon Ritman. Basado en el sistema Filmation y en perspectiva tridimensional, sorprendió a propios y extraños por su carácter innovador. Después de «Knight Lore» de Ultimate parecía que no era posible dar ni un solo paso más en lo que a técnicas de programación se refiere. Ritman dio este paso con «Batman», con el que creó escuela, lanzando poco después «Head Over Heels», programa que puso el listón mucho más alto.

BATMAN, THE CAPED CRUSADER



El segundo Batman, esta vez con apellido, fue «Batman, the Caped Crusader». Fue íntegramente realizado por el equipo de programación que Ocean tiene en Liverpool, más conocido como «FX» (Recordemos, por ejemplo, «Firefly»). En esta segunda recreación se quiso hacer hincapié en la procedencia de Batman. Un auténtico personaje de comic como Batman reivindicaba para sí la estética de la viñeta de donde procedía. Magistralmente realizado, la gran innovación de «Batman, the Caped Crusader» consistía en el tratamiento de los escenarios, que al modo de los clásicos de los comics, estaba formado por recuadros dentro de los que se desarrollaba la acción. Estos recuadros o viñetas, con sus correspondientes «bocadillos» se superponían en el ordenador a modo de ventanas. En cualquier momento se podía pasar de escenario o volver a una acción anterior.



UN ESTRENO APABULLANTE

El estreno de Batman en Estados Unidos fue apabullante, milimétricamente pensado, muy a la americana. El pasado 23 de junio era viernes, 2.100 salas cinematográficas mostraron al gran público las escenas protagonizadas por el «hombre-murciélago». Veinticuatro horas antes, no dejando nada al azar o a la improvisación, los críticos cinematográficos más importantes de este país habían asistido a pases especiales en ciudades cuidadosamente seleccionadas. Después, vendrían los records de taquilla, pero eso es ya otra historia. ■

ER GAMES

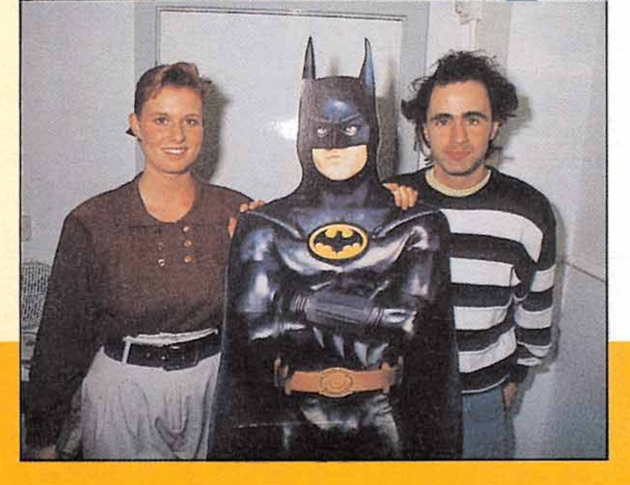
BATMAN, THE MOVIE





Tanto el desarrollo del guión del juego, como las peripericas, decorados y ambientación se han realizado de forma paralela en Ocean y en la Warner.

El tercer Batman se llama «Batman, the Movie» y el nombre le viene del hecho de que está basado en la película. El desarrollo del guión, las peripecias de Batman, los decorados y ambientación, etc. se han realizado de forma paralela en las oficinas de Ocean (programa) y de la Warner Bross (película). Hasta tal punto que cuando los directivos de la película no tenían todavía claro el final de la misma, en Ocean se vieron obligados a paralizar su trabajo porque su objetivo final era que el programa fuese en realidad un fiel reflejo de la producción cinematográfica. Su desenfrenada carrera por lanzar el programa al mercado al mismo tiempo que se produjese el estreno de la película se vió bruscamente detenida y es por esto que el programa ha visto la luz en Inglaterra casi un mes después de que lo hiciera la película. Dawn Drake y Mike Lamb han sido en esta ocasión los encargados de materializar la tercera entrega del misterioso personaje.



LA BELLA Y LA BESTIA

Un equipo formado por varios programadores está llevando a cabo la complicada programación de Batman en el cuartel general de OCEAN al frente de ellos, Dawn Drake (de ahí lo de «la bella») en el tema gráfico y Mike Lamb, capaz de programarse él solito toda la saga de Renegades, Arkanoids y lo que le echen (de ahí lo de «bestia»).

Ambos están tremendamente compenetrados y trabajan en el mismo despacho, lo que no les impide mostrar el mismo grado de timidez. Mike no quiere ser fotografiado y Dawn enrojece en cuanto ve el primer flash. Tras un rápido vistazo a todas las fases del juego, Dawn nos enseña el "mapa" completo del mismo.

Durante breves segundos tenemos la oportunidad de contemplar uno de los secretos mejor guardados de Ocean. Sin embargo es de todo punto imposible retener en la memoria la disposición exacta de cientos de pantallas distribuidas en varias fases: la fábrica, la catedral, etc. Acto seguido el mapa vuelve al cajón donde se conserva celosamente custodiado. «Por el momento es materia reservada y no es posible su publicación. Tal vez el próximo mes...» nos dice tímidamente Dawn.

«Batman, the movie» es ya una realidad, que dentro de unos días estará al alcance de los usuarios españoles. De momento, mientras esperamos que el mapa de Batman deje de ser material confidencial, os presentamos en esta misma revista —como anticipo— las diferentes fases del juego, así como las características más destacables del mismo, resultado de nuestra visita a Ocean. ■

Domingo Gómez

Para que el actor Michael Keaton «diera el tipo» del «hombre murciélago» hubo que convertirlo en un ser ortopédico con hombreras, algodones, barbillas postizas, etcétera.

Sólo en Estados Unidos, se estiman en 40.000 los artículos falsificados con el logotipo de Batman.

en este país hace no mucho tiempo, con una pequeña muestra de 20.000 objetos diferentes fabricados por los piratas. La potente multinacional de la comunicación ha anunciado acciones legales contra esta actividad clandestina en Francia, República Federal de Alemania, Gran Bretaña, Holanda, Australia, Japón, Canadá e Italia.

Si el «merchandising» ilícito ha alcanzado este volumen, no es de extrañar que ya se hayan empezado a elaborar sesudos estudios sobre el fenómeno de la «Batmanía» y que las ventas de los derechos para comercializar el logotipo del personaje, adquieran precios surrealistas para artículos surrealistas como camisetas, mecheros, llaveros, insignias, lámparas, cajitas, espejos, ropa interior e..., incluso, aparatos electrodomésticos. Ni que decir tiene que los comics originales de época, perseguidos por los coleccionistas, se venden a precios desorbitados, que las viejas series televisivas viven una segunda juventud nostálgica (en nuestro país tenemos un ejemplo en la catalana TV3), que en los videoclubs ibéricos hay versiones piratas de «Batman the movie» (no confundir con la versión moderna) y que juguetes inspirados en el «hombre-murciélago» (batmóviles, etcétera) han premiado este verano las buenas notas de escolares en medio mundo.

¡No te pierdas en el próximo número la solución, el mapa y los cargadores de «Batman»!.

BATMAN



Logotipo Batman © 1964 DC Comics. Rótulo y dibujo de Batman © 1989 DC Comics. Fotos de la película © 1989 Warner.

Pero que nadie piense que el fenómeno de la «Batmanía» es algo original que se produce ahora por primera vez. Jaime Gonzalo, «batmaníaco» confeso, cuenta en la revista «Ruta 66» que le costó una hora convencer a un anticuario tejano de que le rebajara a la mitad una «batfiambrera» del 66, que en Sunnydale (California) se montó una discoteca llamada «Wayne Manor» donde las camareras servían las copas vestidas de Batman, y que una peluquera de Detroit se inventó el corte «batcut».

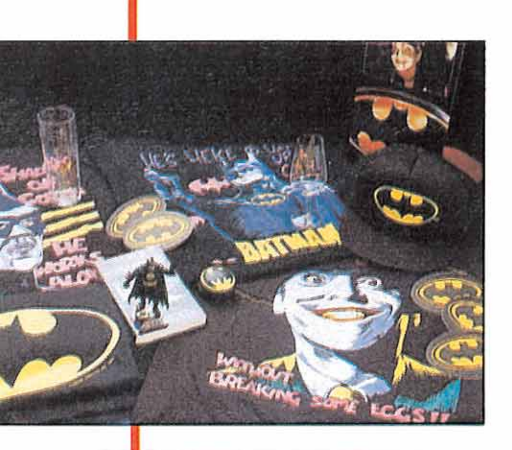
Y todó empezó como una réplica a Superman.

Ni el guionista Bill Einger ni el dibujante Bob Kane pudieron imaginarse nunca que, cuando recibieron el encargo de crear un superhéroe que diera réplica a Superman, en 1.939, su personaje iba a transformarse, con el paso del tiempo, en un ser tan popular. Los comics de aquella época, vendidos entonces a sólo 10 centavos, no se adquieren en la actualidad por menos de 20.000 dólares.

Rápidamente, Batman se convirtió en un serial radiofónico y en el 43 y en el 49 se rodaron episodios («Batman» y «New Adventures of Batman y Robin») que se programaban en los cines de la época en sesiones de los sábados. Después vendrían las series de televisión, una película en 1.966 y un experimento de Andy Warhol, mudo y en blanco y negro titulado «Batman Drácula» que duraba dos horas. Ni siquiera el cine porno ha respetado la leyenda del super-héroe. Según la Warner, productora de la película de Jack Nicholson, «a Batman le ven hoy diariamente unos 400 millones de personas en 20 idiomas en más de 40 países».

Se podría seguir abrumando al personal con cifras, pero las ya señaladas parecen suficientes para hacerse una idea del poder de convocatoria de un personaje que ni siquiera es de carne y hueso. Quienes pronosticaron el final del mito y la fantasía se han vuelto a llevar un buen palmo de narices. Lo único que ocurre es que los tiempos cambian, y lógicamente también los elementos que crean la leyenda. Antes, los cuentistas contaban cuentos de pueblo en pueblo. Ahora, los cuentistas se llaman cine, televisión o videos. ■

Santiago Erice



UN DISCO CON LA OBLIGACIÓN DE SER N.º 1

Antes de que se estrenara la película en nuestro país, el álbum interpretado por Prince, «Batman», ya había alcanzado el número uno en las listas de éxitos y ventas. La cosa estaba cantada y muestra hasta qué punto se han mimado todos los detalles en esta superproducción. El iconoclasta cantante negro, con su fuerte personalidad y excelentes dotes musicales, siempre constituye una garantía de aceptación popular. ■

LA AUSENCIA DE ROBIN

Los seguidores de Batman habrán notado, sin duda, una notable ausencia en la película, la del joven Robin. Este apareció en la serie de comics coincidiendo con la entrada del dibujante Jerry Robinson al equipo de «hacedores» de Batman.

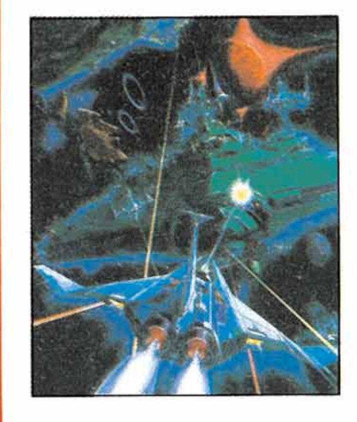
Como en la película dirigida por Tim Burton se narran las aventuras iniciales del «hombre-murciélago», no hay sitio para el chico maravilloso. En el fondo, operaciones de marketing y estudios de mercado al margen, uno tiene la sensación de que a San Hamm y Warren Skaaren, guionistas del film, el personaje les parece tan estúpido como a mí o, dicho de otra forma, que más vale estar solo que mal acompañado.■

CÓDIGO SECRETO

COMMODORE 64

Nemesis

No hará falta ya meter más pokes en este juego de Konami. Con el truco que a continuación vamos a explicar podréis atravesar todo en el juego, desde las naves enemigas hasta las mismas paredes, y lo mejor de todo es que podremos coger las «estrellas» para conseguir las armas que deseemos.



Nada más cargar el juego y cuando aparezca la pantalla para elegir el número de jugadores deberás dejar pulsado SHIFT-LOCK y pulsar a la vez las teclas: COMMODORE; F1, F3, F5, F7. Entonces aparecera un carácter en la parte superior izquierda y ya podrás jugar.

Miguel Angel Fernández P.
(Málaga)

Parallax

Entra estos códigos para pasar de nivel:

STACK - NIVEL 1
JEWEL - NIVEL 2
PARCH - NIVEL 3
SALON - NIVEL 4
GLOBE - NIVEL 5

Santiago Jiménez Pascual
(Sevilla)

Trapdoor

Para energía infinita haz un reset y escribe:

POKE 14914,96
SYS 14336

Santiago Jiménez Pascual
(Sevilla)

Metrocross

Para tiempo infinito haz un reset y pon:

POKE 13501,234
POKE 13502,234
SYS 4096

Sergio Hernández Jerez
(Barcelona)

Pacmania

Para vidas infinitas introducir después de hacer un reset:

POKE 28520,165
SYS 14336

Sergio Hernández Jerez
(Barcelona)

The Living Daylights

Para pasar la primera fase deberemos avanzar sin parar (sólo deteniéndonos para matar a nuestros enemigos cuando aparezcan). Al cabo de un rato de avance aparecerá un enemigo de distinto color que los demás. En ese momento deberemos bajar el punto de mira situándolo en la banda azul, donde se encuentran los marcadores y disparar. Con esto habremos cambiado de arma. Esperamos a que vuelva a aparecer el enemigo de distinto color y le disparamos.

Objetos para pasar más fácilmente cada fase:

Segunda fase: Deberás coger las gafas de Visión Nocturna.

Tercera fase: Deberás coger el casco.

Cuarta fase: Deberás coger el Bazooka.

Oscar Soriano Lema
(Madrid)

Robocop

Vidas infinitas y tiempo ilimitado:

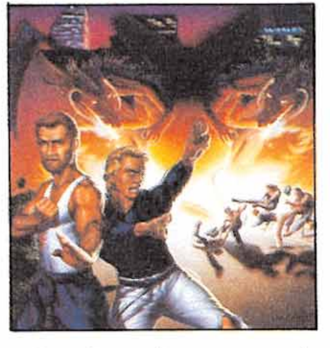
1.ª Fase: POKE 44179,96
POKE 44368,96
POKE 44392,96
2.ª Fase: POKE 45166,96
POKE 45348,96
POKE 45324,96
3.ª Fase: POKE 42960,96
POKE 43431,96
POKE 43155,96

Al terminar de poner los pokes en cada fase poner SYS 32768 para reinicializar el juego.

Santiago Jiménez Pascual.
(Sevilla)

Double Dragon

En cualquier fase del juego, si subimos todo lo que podamos hasta tocar la pared y cuando venga algún enemigo a por ti lo saltas, éste quedará atrapado. Entonces le podremos pegar con toda tranquilidad hasta matarlo.



Esto lo podremos repetir tantas veces como queramos.

José David Castillo Marcos
(Cádiz)





compra por teléfono

HORARIO DE PEDIDOS:

(91) 239 34 24 / 239 04 75 — LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30; SÁBADOS DE 10,30 A 14

(91) 311 39 76 — LUNES A VIERNES DE 15 A 19,30

Tienda: (93) 522 49 79

BITS	SPECT	AMSTR	COM	MSX	A DIS
1 Corsarios+M. Zone	875	875		875	
1 K.R.PETAS+DEFCOM	875	875	875	875	
x1 SDI + ISS	875	875	875		
1 Super Trux+S.Har	875	875	875		
Soccer Simulator	1.200	1.200	1.200		1.900
x4 of Racing	875	875	875	875	
ce 2088 (N)	875		875		
fter the war	875	875		875	2.250
fterburner	875	875	875	875	2.250
lien Syndrome	875	875	875	875	1.750
PB (N)	875	875	875		1.900
rhem	495	495			
rkanoid	595	595	595	595	
rticfox	875	875	875	875	1.750
spar	875	875	875	875	1.750
xterix	595	595	595		
stromarine Corps	975	975		975	1.950
f Chuck Yeagers (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
all (N)			875		
abaliba	250				
arbarian (Synopsis)	875	875	875	875	1.750
arbarian II	875	875	875	875	1.900
atalla Inglaterra		495	495		
atman the Movie (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
estial Warrior	875	875		875	1.750
lasteroids	875	875	875	875	1.900
lood Money (N)			875		
omb Jack	595	595	595		
utcher Hill	875	875	875		
utragueño II	1.200	1.200		1.200	1.900
abal (N)	875	875	875		1.900
ircus Games	1.200	1.200	1.200		2.250
olossus 4 Chess	975	975	975	975	2.500
ommando 4 (N)	875	875		875	1.900
ommando Tracer	875	875	875	875	1.750
razy Car II (N)	875	875			1.995
inamite Dux (N)	875	875	875		1.900
ominator	875	875	875		1.900
ouble Dragon	875	875	875	875	2.250
ragon Ninja	1.200	1.200	1.200	1.200	2.250
iminator	875	875	875		1.900

8 BITS	SPECT	AMSTR	COM	MSX	A DIS
Enchanted	875	875			1.750
European Five A Side	595	595			
Football Manager II (N)	875	875	875		2.250
Forgotten Worlds	875	875	875		1.900
Freddy H. Manhatan S. (N)	975	975	975	975	1.950
Games Summer Ed.	1.200	1.200	1.200		
Gonzalez	875	875		875	1.900
Goody	595	595		595	1.250
High Steel	875	875			1.900
Human Killing Machin	875	875			1.900
Indiana Jones (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
Jet Bike Simulator	1.200	1.200	1.200		1.900
La Aventura Original	875	875	875	875	1.750
Last Duel	875	875	875		1.900
Last Ninja 2	875	875	875		1.900
Los Picapiedras	875	875	875	875	1.900
Metropolis	875	875	875	875	1.900
Michel	1.200	1.200		1.200	2.250
Motorbike Madness	875	875	875	875	1.750
Munsters	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
Navy Moves	875	875	875	875	1.750
New Zealand Story (N)	875	875	875		1.900
Obliterator	875	875		875	
OO7 Licencia Matar	1.200	1.200	1.200		1.900
Otan Europa	495	495	495		
Out Run	1.200	1.200	1.200	875	1.900
Pac Manía	875	875	875	875	1.900
Pack Big Box	1.995	1.995	1.995		2.950
Pack Dinamic 5 Aniv.	1.200	1.200		1.200	2.500
Pack Fists'throttles	1.200	1.200	1.200		2.950
Pack Made in Spain	1.200	1.200		1.200	2.250
Pack Sport	1.295	1.295			
Pack Vitaminas	1.350	1.350	1.350		2.250
Pacland	875	875	875	875	1.900
Pacmanía	875	875	875	875	1.900
Paris Dakar	875	875		875	1.900
Perico Delgado	1.200	1.200		1.200	2.250
Phantomas	250				
Power Play	875	875	875		1.900
R-Type	875	875	875		1.900
Rambo	595	595	595		

8 BITS	SPECT	AMSTR	COM	MSX	A DIS
Rambo III	875	875	875	875	1.900
Ratas del Desierto	495	495			
Real Ghostbuster	875	875	875		1.900
Red Heat	875	875	875		1.900
Renegade III	1.200	1.200	1.200	1.200	2.250
Rescate Atlántida	875	875		875	1.750
Retorno del Jedi	875	875	875		1.900
Robocop	875	875	875	875	1.900
Rocky	395	395		395	
Run the Gauntlet	875	875	875		1.900
Running Man (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Sgrizan	395	395			
Silk Worm	875	875	875		1.900
Skateball	875	875	875		1.900
Skweek		975			2.500
Soldier of Light	875	875	875	875	1.750
Spitting Image	875	875	875		1.900
Storm Lord	875	875	875		1.900
Strider (N)	875	875	875		1.900
Strip Poker II	875	875		875	1.950
Superman	1.200	1.200	1.200		2.250
Superscramble	875	875	875		
Technocop	875	875	875		
Terropods	875	875	875	875	1.750
Thunderbirds (N)	875	875	875	875	1.900
Tiburón	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
Titan	875	875	875		1.995
Top By Topo (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Triple Comando	875	875		875	1.750
Trivial Pursuit	1.995	1.995	1.995	1.995	2.750
Ulises	875	875		875	1.900
Vigilante	875	875	875		1.900
Vidicator (Domark)	875	875	875		1.900
Volleyball Simulator (N)		875	875		1.900
Wandered 3D	975	975	975		1.900
War in the Middle Ea (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
Wec Le Mans	875	875	875	875	1.900
West Bank	395	395	395		
Xenon	875	875	875	875	1.950
Xybots	875	875	875	875	1.900
Zipi Zape	875	875		875	1.750

16 BITS	PC 5 ¼	PC 3 ½	ATARI	AMIGA
Alien Sindrome			2.500	2.500
APB (N)	1.990		1.990	1.990
Archipiélagos			3.900	3.900
Arnhen (N)	2.250	2.450		
Aspar (N)	1.900	1.900	2.500	2.500
Aventura Original	1.900	1.900	2.500	2.500
Baal (N)	1.990	2.250	1.990	2.250
Bangkong Knights (N)			1.990	1.990
Barbarian II (N)	1.990		2.500	2.500
Battle Chess	1.900	1.900		2.500
Billiard	1.990	2.250	1.990	1.990
Blood Money (N)	2.250	2.250	2.250	2.250
Butragueño Fútbol	1.990	2.250		
Captain Fizz (N)	1.990	2.250	1.990	1.990
Chessmaster 2000	1.900	1.900	2.500	2.500
Chuck Yeager's 2.0 (N)	5.000	5.000		
Circus Atraction (N)	1.990	1.990	1.990	2.850
Corsarios (N)	2.250	2.250		
Crazy Car II (N)	1.990	1.990	1.990	1.990
Defender of the Crow	2.850	2.850	2.850	2.850
Dominator (N)			1.990	1.990
Double Dragón	2.500	2.500	2.500	2.500
Dragon Ninja			1.990	1.900
Dynamite Dux (N)			1.990	1.990
Emmanuelle	2.850	2.850	2.850	2.850
F-16 (N)	4.995	4.995	4.995	4.995
Flight Simulator III	9.900	9.900		
Football Manager II (N)	2.450	2.450	2.450	2.450
Fredy H. en Mahattan (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
G. Nius (N)			1.990	1.990
Garfield 2 (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
Gran Monster Slam	2.850	2.850	2.850	2.850
Grand Prix Circuit (N)	1.990	1.990		
Hostages	1.990	2.250	2.250	1.990
Hunt For Red October	1.200		1.200	
Increible S. Sphere			1.990	1.990
Indiana Jones (N)	1.990	2.250	2.250	1.990
Joan Of Arc	2.250		2.250	2.250
Lord of the Rising S				3.900
Menace (N)	1.990	2.250	2.250	1.990
Michel (N)	2.500	2.500		
Navy Moves (N)	1.900.	1.900	2.500	2.500
New Zeland Storys (N)			2.250	1.990
One on One II	1.900	1.900		
Operation Neptune	1.990	2.250	2.250	1.990
Out Run	2.250	2.250	1.990	1.990
Pacland			1.990	1.990
PC Challenge (N)	1.990	1.990		
Peter B. Fútbol			1.200	1.200
Power Play			1.990	1.990
Ratas del desierto (N)	2.250	2.450		
Red Heat			2.250	1.990
Robocop	1.990	2.250	2.250	
Roget Rabbit	3.150	3.150		3.150
Running Man (N)	1.990	1.990	1.990	1.990
Sidewinder	1.900	1.900	1.900	1.900
Silk Work			1.990	1.990
Skrull			1.990	1.990
Soldier of Light			2.500	2.500
Speedball	1.990	1.990	1.990	1.990
Steve Davis Snooker			2.250	2.250
Street Fighter	2.250	1.990		
Strip Poker II	2.250	2.450	2.250	2.250
Teenager Queen	2.250	2.250	2.250	1.990
Test Drive	1.900	1.900	2.500	2.500
The Three Stooges	2.850	2.850		2.850
Thunder Birds (N)			1.990	1.990
Tin Tin en la luna			2.250	1.990
Total Eclipse (N)	2.450	2.450	2.450	2.450
Triad (D. Crow+2 Jue)			4.900	4.900
Trivial Pursuit (N)	2.750	2.750	2.750	2.750
Turbo Cup	1.990	1.990	2.695	2.695
Vector Ball (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
Vigilante				1.990
Volley Ball Simulator (N)	2.850	2.850	2.850	2.850
War in the Middle E. (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
Wicked (N)			1.990	1.990
Xenon (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
Xybots				1.990
Zipi Zape (N)	2.500	2.500		

N=Novedad

SP - AMS - C64 — 1075
AMS Disk SP Disk — 1995
PC 5 ¼. PC 3½ - Atari - 2.495
— Amiga

SP - Ams - MSX 1.075
AMS Disk - SP Disk 1750

SP - Ams - C-64 795
AMS Disk 1.750
Atari - Amiga 1.750

SP - Ams - MSX 1.075
Ams Disk 1.750
SP disk 1.900
PC 5¼. PC 3½ - Atari - 2.495
Amiga

ORDENADORES

Envios a toda España en 24 h y sin gastos de envío



520 ST-FM + 20 juegos regalo: (After Burner, R-TYpe, Out Run, Xenon, Super Hang-on, Double Dragón, Predator, etc...) + 3 utilidades

74.900 pts.
(Iva incluido)

AMIGA

AMIGA 500 + 20 programas

97.500
(Iva incluido)

Monitor 1084S 55.000
Unidad externa 3½ .. 27.900
Ampliación Memoria 29.900



y además

también tenemos:

Cartuchos MSX (consultar)
Discos +3 (consultar)
Revistas USA, U.K.
Micromanías atrasados
Discos vírgenes al mejor precio
...y muchos más juegos
¡solicita catálogo!

EN NUESTRA TIENDA ENCONTRARÁS TODO ESTO Y MUCHO MÁS ESTAMOS EN MONTERA, 32-2.°

Periféricos

SPECTRUM
Cable Audio +3 ..... 1.200
Interface Kempston .. 1.800
Multiface 3 .... 11.500
Multijoysticks 3.800
Phoenix 6.500
Transtape 7.900

AMSTRAD
Cable Audio 1.200
Corrector 2 Joystick . 2.200
Modulador 9.800
Multiface Two 16.500

COMMODORE
Cassette 6.500
Reset Pokeador 1.500
Interface Copiadores Audio:
Con fuente 3.900
Sin fuente 2.900
Final Cartrige III 9.900

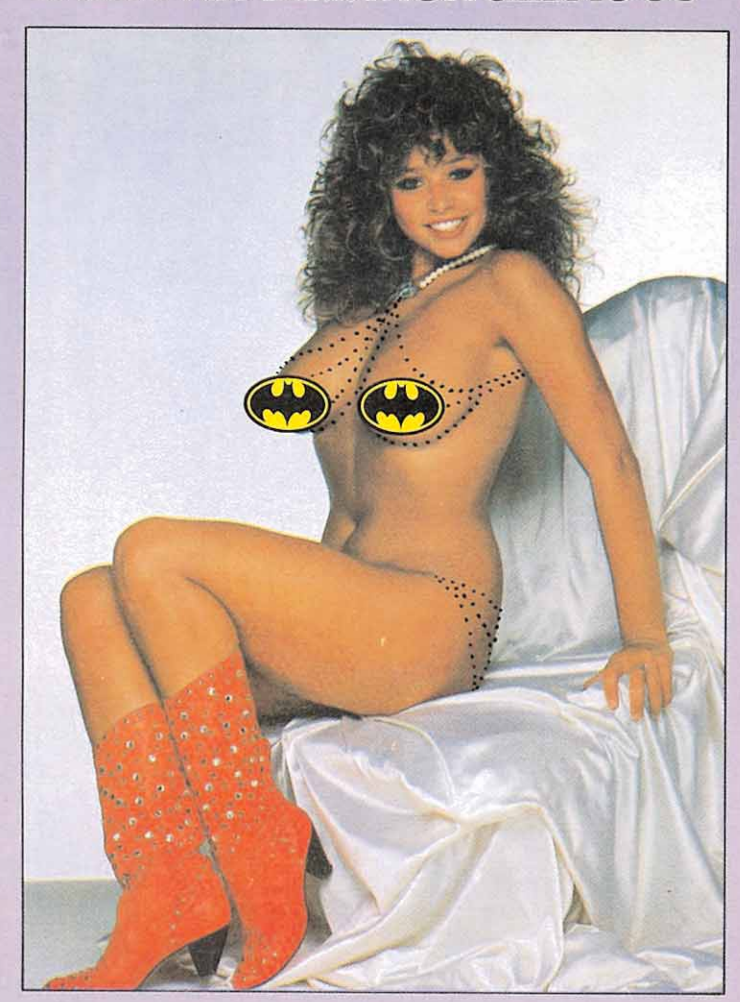
JOYSTICKS
Cheetah 125+ 1.800
Cheetah Mach I 2.595
Konix Autofire 2.595
Konix +2 +3 .... 2.595
Megablaster 1.500
Pro 5.000 .... 2.800
Zero-Zero 1.900
Stick Ball 995
Gun Stick 6.900
PC Joystick+Tarjeta . 6.000
PC Zero-Zero+Tarjeta 7.900

DISCOS
10 discos 3" 4.850
10 discos 3" 5' 2.000
10 discos 5 ¼ 800

ENVIA ESTE CUPÓN A MAIL SOFT - MONTERA, 32, 2.° MADRID 28013

NOMBRE/APELLIDOS	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
DIRECCION COMPLETA		
POBLACION ____ PROVINCIA ____		
TELEFONO ____ C.P. ____		
MODELO ORDENADOR		
N.° CLIENTE	☐LISTADO DE PROGRAMAS	0
☐ NUEVO CLIENTE	GASTOS DE ENVIO	200
FORMA DE PAGO: CONTRA REEMBOLSO / ORDENADOR:	TOTAL	

VAYA PAR DE... MURCIÉLAGOS



María Whittaker la protagonista de los dos «Barbarian» publicados hasta el momento, ha decidido sustituir a su «bárbaro» compañero por el más sofisticado y elegante hombre-murciélago. Por lo visto nadie puede resistirse a la «batmanía».
La instantánea nos ha sido remitida desde Londres por Adolfo Rodríguez.

2002 Historias del Futuro

Juego de niños

Paul Kiger llegó a la mansión de estilo victoriano, situada en una amplia colina, al sur de California. Su hermana le había invitado a pasar unos días, con la intención de recuperar a Bob, su hijo.

Bob tenía quince años, y era enfermizo desde que nació. Siempre con problemas de salud. Su madre le compraba todo aquello que el chico deseaba. Y su última petición había sido un ordenador carísimo.

Pero aún así, rodeado de caros aparatos, Bob era desdichado y no mejoraba para nada. Así pues, ésta era la intención de la madre, al traer a su hermano. Él y el chico siempre se había llevado formidablemente. Sí. Esto era lo que le convenía a Bob. Ver a su viejo tío Paul.

—¡Cariño!, el tío Paul ya está en casa...

—¡Oh! ¿de veras? ¡Estupendo! —Bob corrió como pudo escaleras abajo y abrazó con fuerza a su tío.

La madre observó la escena desde el piso superior. Había tenido una idea magnífica. Los días pasaron rápidamente para el joven, que no hacía más que escuchar los relatos que Kiger le contaba. Y es que Kiger era un tipo duro. Agente de policía en Nueva York primero, después soldado de honor en el Vietnam. Estaba orgulloso de ser lo que era. Un valiente al que nada ni nadie había vencido nunca. Él podía con todo.

—Tío, cuéntame cuando tu barco naufragó en el mar de China, por favor.

—Tío, cuéntame de nuevo cómo venciste a aquellos cien soldados en Vietnam. Lo hiciste tú sólo ¿no?.

—Tío, dime cómo has conseguido que nada ni nadie te haya vencido jamás.

—Tío, dime...

Así transcurrieron tres días: un absorto Bob, ensimismado con los relatos que le contaba un hombre orgulloso de sí mismo.

Una tarde, el chico invitó a Paul a pasar a su habitación y conocer el ordenador que meses antes le había comprado su madre.

—Mira, este es mi compañero de proezas. Con él, hago como tú: matar y matar todo lo que se pone en la pantalla...

—¡Ja, Ja!, pero tú no tienes peligro de ser ametrallado por «las naves». El joven conectó el aparato y preparó un juego. Tras unos instantes, Bob hizo una hábil demostración con el joystick y su habilidad.

—Déjame, quiero probar este chisme yo mismo —exclamó Kiger con aires de comerse el mundo—.

—Muy bien, tío, pero...¡no hagas que empiece a soltar chispas y humo ¿de acuerdo? —sonrió el muchacho...

Kiger comenzó a jugar. Transcurrieron diez minutos y aún no había conseguido ni un solo punto.

—Pero... ¿Qué haces? ¡Qué mal lo haces! —casi gritó Bob.

Las manos de Kiger estaban sudorosas y apenas acertaba a ver lo que pasaba en el monitor. Cientos de luces centelleantes desfilaban por el monitor en forma digitalizada de pequeñas naves alienígenas y monstruos espaciales. El marcador del jugador estaba a cero desde el comienzo de la primera partida, y Kiger comenzaba a ponerse realmente nervioso.

—¡Así no, no dispares tan despacio!, ¡bufff!, nunca pensé que tan poca cosa pudiese vencerte. ¡Qué chasco!.

El hombre sintió los latidos de su corazón cada vez más y más deprisa, y cómo la adrenalina medraba por sus venas. No podía decepcionar al chico, ni podía decepcionarse a sí mismo.

Aquella máquina le estaba venciendo ¡y nadie podía vencer a Paul Kiger! ¡No soportaría la humillación que eso podía traerle!

Era un reto personal: un hombre y una máquina ¡y el hombre debía vencer!. Una lágrima resbaló por sus duras y rígidas facciones, tensas como sus músculos. De pronto, el juego se bloqueo, y un mensaje apareció en la pantalla: ¡NO LO PODÍAS HABER HECHO PEOR. DÉJALE PORQUE ME DAS PENA. RECONOCE QUE HAS FRACASADO EN TU INTENTO Y TE HE VENCIDO! ¡VENCIDO!

¡Fracasado y humillado frente a su sobrino por una computadora!

Aquello fue demasiado. Kiger profirió un grito salvaje y agarrando la máquina la arrojó por la ventana. Bob quedó mudo de terror y espectación. Jamás había visto un ego tan grande como el de su tío. El orgullo de un hombre enloquecido por un tonto juego de niños. Quiso decir algo, pero apenas surgió de sus labios un leve e imperceptible sonido.

Paul sacó un revólver de su americana y se lo puso en la sien.

Llorando como un crío y en un susurro dijo:

—Nadie me vencerá jamás, ¿lo oyes Bob? ¡Nadie se llevará el premio de haber vencido a Paul Kiger! ¡Nadie!

Tras decir esto, un terrible estruendo resonó en la habitación y un pesado cuerpo cayó al suelo enmoquetado, en un charco de sangre, sin vida.

Pero Kiger no llevaba razón. Algo le había vencido: una computadora doméstica que ahora yacía destrozada en el jardín de la mansión, o lo que era peor, un juego, un juego de niños.

Fernando Albea Blázquez. (Madrid).

EXCLUSIVA

¡TIM GILBERTS Y A.D. TIENEN UNA AVENTURA!

Después de cuatro meses de estancia en España ultimando detalles del DAAD con Aventuras A.D., Tim Gilberts, creador de Gilsoft y programador estrella del Quill, Illustrator y Professional Adventure Creator (PAW), ha anunciado su intención de permanecer en nuestro país como parte integrante del equipo A.D.

Siendo Tim una de las personas con mayor preparación en el campo de la programación en general y de aventuras en particular, no dudamos de que éste importante fichaje redundará en beneficio de todos los aficionados. Le damos la enhorabuena y felicitamos a A.D. por su esfuerzo positivo hacia la optimización de su personal.

La instantánea muestra a Tim pertrechado adecuadamente para poder sobrevivir en éste duro mundo...

¿Qué habrá impulsado a las mentes bienpensantes de este país, a tratar de prohibir, en el nuevo reglamento del juego, la comercialización de máquinas arcades con desarrollo violento, sin tener en cuenta los gustos del usuario?.

¿Cuándo se empezarán a realizar en España videojuegos para máquinas recreativas, que puedan competir en calidad y aceptación con los clásicos Taito, Capcom, Namco, Konami...?

¿Cómo repercutirá en las ventas del videojuego «Drazen Petrovic Basket», la huida a Estados Unidos de su polémico protagonista?.

¿Cuál es la extraña razón que justifica la excesiva tardanza de ciertos servicios técnicos oficiales en la reparación de ordenadores averiados?

La otra pantalla



¡Pero bueno!, ¿es que ni siquiera los agentes de la ley están a salvo de ser atacados impunemente por las manos de nuestros retocadores de pantallas?. Pues por lo visto no, y si no que se lo cuenten al pobre Robocop, que ha quedado con este lamentable aspecto después de que Rubén Rodríguez Martín, de Madrid, le diese su particular «toque» personal.

Por cierto, aprovechamos la ocasión para recordaros que no sólo los usuarios de Spectrum pueden participar en esta sección, sino también los de Amstrad, Commodore, Msx, Pc, Atari o Amiga, así que... ¿a qué estáis esperando? ¡Ya teníais que estar delante de la pantalla del ordenador dándole al diseñador gráfico!...



CANASTA DE TRES PUNTOS

Al astro yugoslavo Drazen Petrovic le ha salido muy cara su precipitada deserción de las filas del Real Madrid. Una cláusula, hábilmente incluída -¡qué pillines!- en el contrato que firmó con Topo Soft, obligaba a Drazen a permanecer en el equipo blanco el tiempo que durara la comercialización del videojuego. En caso de que esto no ocurriera no sólo no percibiría sus correspondientes honorarios, -seis millones de pesetas- , sino que además se vería obligado a resarcir a Topo con una indemnización de diez millones de pesetas, en concepto de daños y perjuicios.

LA FRASE DEL MES

«Es lamentable que haya tan poca colaboración entre las compañías españolas»

Javier Cano

¡Ojalá todos pensasen igual!

Formidable

que las compañías productoras de «Indiana Jones y la última cruzada» y «Batman» lejos de apoyarse únicamente en el éxito garantizado de antemano por sus protagonistas, se hayan esforzado al máximo en cuidar la calidad de estos juegos.

Lamentable

que los usuarios ingleses tengan ya a su disposición el nuevo «Action Pack» de Amstrad, constituido por un Spectrum +3, una pistola óptica y un lote de juegos (que incluye el «Operation Wolf»), y que los españoles tengamos que ir con el retraso habitual.

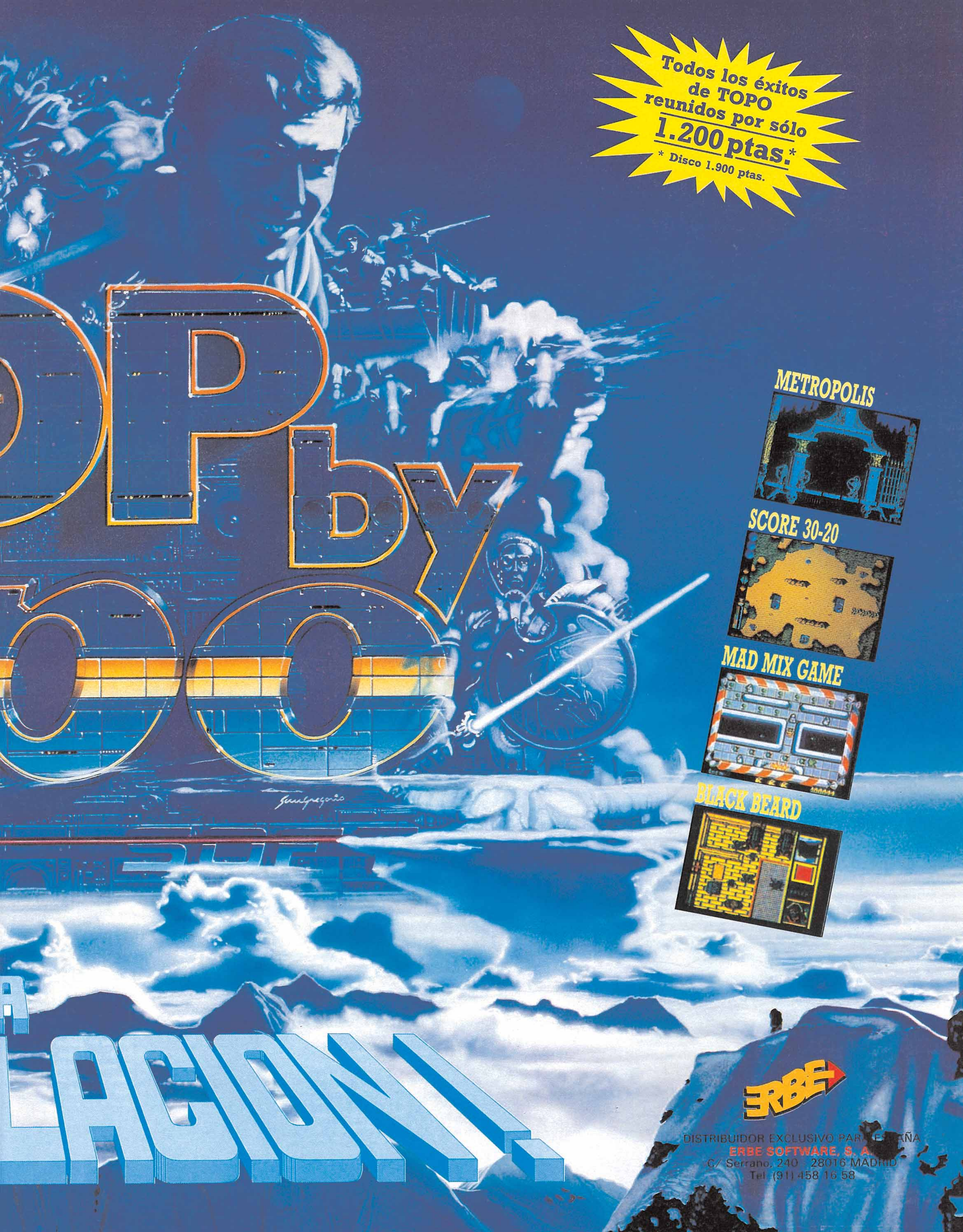
el HUMOR de Ventura & Nieto



Os recordamos que si queréis colaborar con nosotros en la realización de esta sección debéis remitirnos vuestras aportaciones a Micromanía, Ctra. de Irún km 12,400, 28049 Madrid, indicando en el sobre la palabra «MICROMANIAS».



SCORE 3020
EMILIO BUTRAGUEÑO, FUTBOL
ROCK & ROLLER
FUEL
TUAREG
WELLS & FARGO
¡RECOP


Todos los éxitos
de TOPO
reunidos por sólo
1.200 ptas.*
* Disco 1.900 ptas.
METROPOLIS
SCORE 30-20
MAD MIX GAME
BLACK BEARD
ERBE
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
ERBE SOFTWARE, S. A.
C/ Serrano, 240 28016 MADRID
Tel. (91) 458 16 58

Casi de forma simultánea han visto la luz en nuestro país dos programas destinados inequívocamente a ser objeto de todo tipo de pasiones y polémicas contrapuestas, «Emilio Butragueño 2» y «Michel Fútbol Master». Con el fútbol como principal protagonista y dos grandes estrellas como carta de presentación ambos aspiran a convertirse en números uno de las listas de éxitos y, principalmente, de ventas. La última palabra os corresponderá como siempre a vosotros, pero mientras tanto hemos elaborado un cuadro comparativo en el que se desgranan los pros y los contras de ambos programas.





Emilio Butragueño incluye un total de siete pruebas: cuatro en el gimnasio y tres en el terreno de juego.



Todas las pruebas ofrecen una calidad técnica excelente y cuentan con gráficos bien diseñados.

EMILIO BUTRAGUEÑO 2

OCEAN
Spectrum, Amstrad, MSX, Amiga, Atari
V. Comentada: Spectrum



SUPERSKILLS

■ M = Michel Fútbol Master. ■ B = Emilio Butragueño 2.

*** Sistema de elección de los controles del juego.**

M.— Podemos elegir entre diferentes tipos de joysticks o teclado, siendo este último redefinible.

B.— Cuenta exactamente con las mismas opciones, si bien los menús están muy cuidados gráficamente.

*** Número de jugadores que pueden participar.**

M.— Un único jugador.

B.— De uno a cuatro jugadores.

*** Posibilidad de cambiar el nivel de dificultad.**

M.— No se incluye.

B.— Existen tres niveles de dificultad: novato, aficionado y profesional.

*** Sistema de carga.**

M.— Todas las pruebas de entrenamiento están incluidas en una única carga.

B.— El programa es multicarga, tomando de cassette grupos de pruebas.

*** Número de pruebas.**

M.— El juego incluye cinco pruebas diferentes, que son: dribbling, control de balón, pase largo, remate a puerta y lanzamiento de penalty.

B.— Existen un total de siete pruebas diferentes: cuatro en el gimnasio (flexiones, pesas, barras y flexiones de piernas) y tres en el terreno de juego (slalom, penaltys y malabarismos con el balón).

*** Claridad de las instrucciones de manejo.**

M.— Las instrucciones están claramente redactadas, son completas y precisas y permiten al jugador aprender rápidamente el sistema de juego de cada prueba. Aunque no sea tan importante también están excelentemente presentadas.

B.— En muchos momentos las instrucciones se vuelven confusas, contienen numerosas imprecisiones y no explican con claridad el desarrollo y objetivo de cada prueba.

*** Calidad técnica.**

M.— Las «Superkills» están excelentemente realizadas, y todo lo referente a la programación denota un trabajo serio y muy cuidado. El juego es rápido y todo lo referente a «scrolles» y movimientos está por encima del notable.

B.— Tampoco ninguna pega que objetar. Todas las pruebas ofrecen una calidad técnica excelente que apunta también un gran trabajo por parte de sus autores.

*** Calidad gráfica.**

M.— Los gráficos de «Superskills» son sencillamente soberbios, y todas las secuencias de animación están perfectamente realizadas.

B.— «Butragueño 2» tiene también poco que envidiar a este respecto, pues los gráficos aunque quizás no estén tan bien diseñados cuentan con un rico colorido del que carece el anterior.



MICHEL FÚTBOL MASTER

DINAMIC
Spectrum, Amstrad, MSX, PC
V. Comentada: Spectrum

**** Jugabilidad.***

M.— A excepción de la prueba de control de balón, capaz sencillamente de acabar con los nervios de cualquiera, la dificultad está muy bien medida y contribuye a elevar en mucho el nivel de adicción.

B.— El nivel de dificultad es sencillamente insufrible y cuesta poco menos que sangre, sudor y lágrimas superar, tan siquiera, las cuatro primeras pruebas del gimnasio.



Aunque en principio lo primero que llama la atención sobre los dos juegos es que «Butragueño 2» resulta notablemente más completo en cuanto al número de pruebas que incluye, el hecho de que el nivel de dificultad sea tan elevado le resta importancia a este particular, pues de poco sirve que existan una serie de pruebas a las que difícilmente se puede acceder.

Técnicamente ambos juegos ofrecen un nivel de calidad casi parejo, por lo que es la jugabilidad la que en definitiva hace que, por lo menos a nuestro parecer, la balanza se incline positivamente hacia las «Superskills» de «Michel Fútbol Master».

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

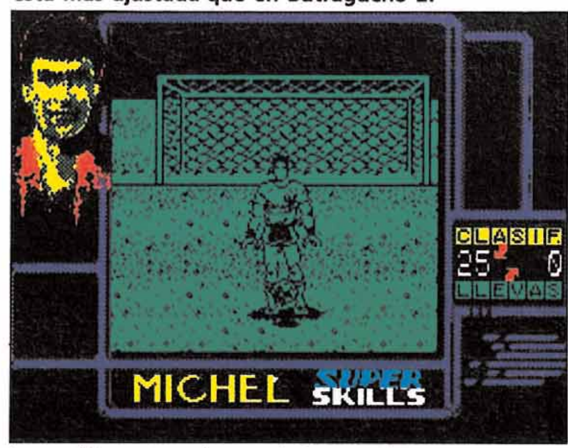
EMILIO BUTRAGUEÑO 2

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

MICHEL FÚTBOL MASTER



Michel Fútbol presenta cinco pruebas pero su dificultad está más ajustada que en Butragueño 2.

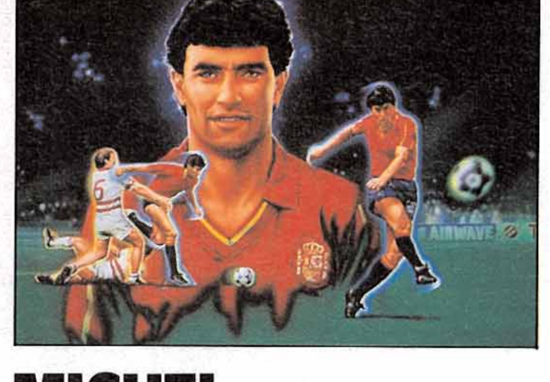


Los gráficos en cada una de las pruebas son soberbios y todas las secuencias de animación están perfectamente realizadas.

Aunque parezca increíble hoy Michel y Butragueño, lejos de colaborar en el mismo equipo, disputan su particular batalla en el mercado del software.

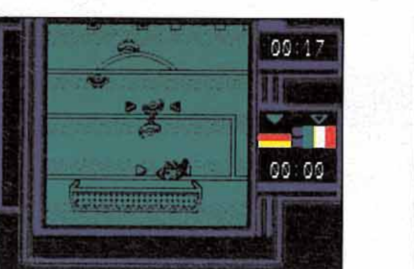
COMPARATIVA

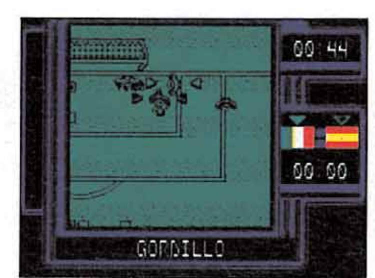






EMILIO BUTRAGUEÑO 2 — MICHEL FÚTBOL MASTER





En Emilio Butragueño 2 —las dos pantallas situadas a la izquierda— el portero es automático y la competición se desarrolla como en un partido real con once jugadores; sin embargo Michel Fútbol Master tiene un portero semi-automático y el número de jugadores se reduce a seis.

CAMPEONATO

*** Sistema de elección de los controles del juego.**

M.— Los controles de los jugadores son totalmente redefinibles.

B.— Se puede elegir entre diferentes joysticks o teclado, pero este último no es redefinible.

*** Número de jugadores que pueden participar.**

M.— Pueden tomar parte de 1 a 8 jugadores en el campeonato.

B.— El juego permite que tomen parte uno o dos jugadores.

*** Número de equipos posibles.**

M.— Se incluyen ocho equipos diferentes, siendo destacable que en pantalla se nos muestran los nombres de los jugadores que controlan el balón de cada selección.

B.— Existen 16 equipos distintos.

*** Número de jugadores por cada equipo.**

M.— Cada equipo está compuesto por seis jugadores contando al portero.

B.— Los dos equipos están formados reglamentariamente, es decir con once jugadores cada uno.

*** Sistemas de disparo.**

M.— El juego permite seleccionar la fuerza con que se realiza el disparo.

B.— Se incluye exactamente el mismo sistema con el mismo funcionamiento.

*** Aplicación del reglamento.**

M.— En el juego se señalan las faltas, corners, saques de banda y de portería.

B.— Se incluyen exactamente las mismas posibilidades.

*** Marcadores.**

M.— En todo momento se nos informa del tiempo que queda de partido así como del resultado provisional.

B.— El marcador incluye también estas mismas opciones.

*** Presentación del campo y los jugadores.**

M.— En pantalla se presenta una pequeña porción del terreno de juego, «scrollando» este a medida que se desplaza el esférico. Las posiciones de los demás jugadores en el terreno de juego se marcan en el borde de éste por pequeños rectángulos. También se marca con dos flechas al jugador que controla el balón, y en el momento de disparar un pequeño punto nos indica el lugar al que se dirige el esférico.

B.— De la misma forma en pantalla se nos muestra una porción del campo que también «scrolla» paulatinamente, incluyéndose además un pequeño scanner que marca tanto las posiciones de los diferentes jugadores como - mediante un pequeño rectángulo- dónde se encuentra el esférico. Un pequeño punto situado junto al jugador nos indica cuál de ellos estamos manejando.

*** Sistema de control del portero.**

M.— Semi-automático. Podemos moverlo en dirección al balón cuando éste se aproxima a la portería.

B.— Totalmente automático.

*** Dificultad para marcar.**

M.— En los primeros partidos (antes de llegar a las semifinales y finales) los porteros contrarios normalmente sólo paran los disparos realizados en línea recta, y es incluso posible mediante rápidos dribblings meternos con nuestro delantero hasta el fondo de las mallas.

B.— Los porteros son mucho más rápidos y hábiles desde el principio y resulta del todo imposible meternos con el balón en la portería.

*** Calidad técnica.**

M.— El juego es bastante rápido y el «scroll» de pantalla bastante suave, pero en algunos momentos el desarrollo del partido se vuelve confuso y perdemos la noción de qué jugador controla el balón y cuál estamos manejando.

B.— El programa adolece de los mismos defectos del anterior agravados por un «scroll» bastante más brusco y un aumento de la confusión provocado por la utilización del colorido en el diseño de los personajes.

*** Calidad gráfica.**

M.— Bastante notable en el marcador, pero sólo correcta en el diseño de los «sprites», que son además monocromos.

B.— Muy discreta tanto en el marcador como en los «sprites», que eso sí, están dotados de colorido.

*** Jugabilidad.**

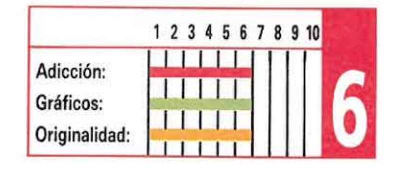
M.— Aunque supera a la mayoría de los juegos de fútbol hasta el momento realizados, no llega a ser ese programa con el que todos los fanáticos del fútbol soñamos, y desde luego queda muy por debajo de la calidad de las «Superskills».

B.— Podemos repetir lo mismo palabra por palabra, si bien incluso podemos hablar de un panorama general ligeramente inferior en cuanto a calidad.

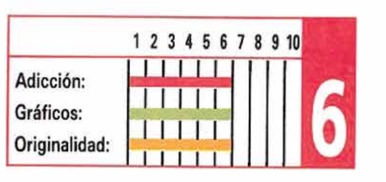
NUESTRA CONCLUSIÓN

Ninguno de los dos juegos responde plenamente a las expectativas creadas, si bien —y de nuevo desde nuestro particular punto de vista— la balanza se inclina ligeramente hacia el lado de «Michel Fútbol Master», que en conjunto (gráficos, movimientos, «scroll» y jugabilidad) ofrece un mejor panorama que «Emilio Butragueño 2».

Como nota curiosa, y haciendo referencia a un punto también sumamente importante dentro de la concepción de un juego, como es su carátula, hay que decir que el asombroso parecido entre ambas no es ni mucho menos casual; ambas han sido realizadas por el mismo dibujante, Fernando San Gregorio, que las ha dotado de un estilo muy similar. ■



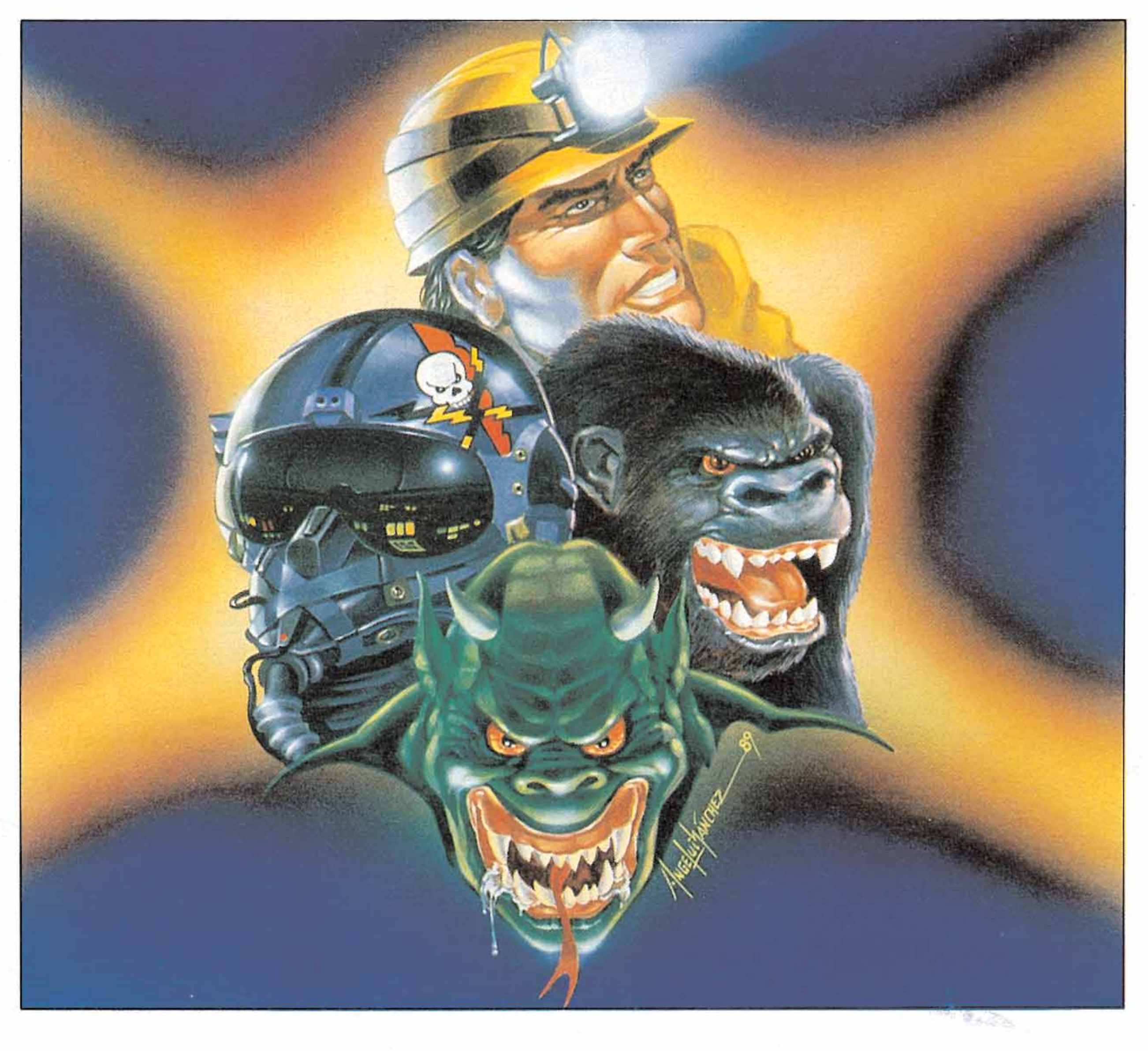
EMILIO BUTRAGUEÑO 2



MICHEL FÚTBOL MASTER

COMANDO Q

Escapa del mundo perdido



Una peligrosa misión le ha sido encomendada a los extravagantes miembros del Comando Quatro: recorrer cuatro extrañas e inhóspitas zonas para conseguir la libertad.

Todo comenzó cuando Erik Mac Gillgam, piloto de la R.A.F. inglesa, merodeaba con su aparato, un flamante «Spitfire» con más de 200 horas de vuelo en sus alas, sobre los cielos de la Alemania nazi, en una de las tantas misiones de reconocimiento rutinarias que tanto Erik como la mayoría de los pilotos de la aviación inglesa tuvieron que realizar durante el transcurso de la Segunda Guerra Mundial.

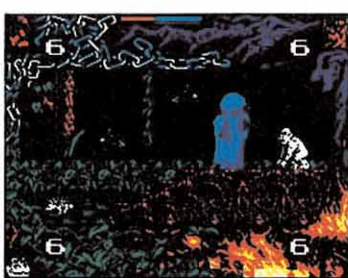
Todo hubiera resultado tan absolutamente rutinario como siempre si no hubiese sido porque cuando nuestro protagonista se disponía ya a emprender el camino de vuelta a casa dos amenazantes «Stukas» se plantaron justo detrás de su cola, dejando escuchar pronto el ensordecedor traqueteo de sus mortíferas ametralladoras... por desgracia, éstas no tardaron en hacer blanco en el aparato del desafortunado Erik. Todo fue muy rápido. La cabina se envolvió en llamas, el avión inició un vertiginoso picado y Erik tan solo tuvo tiempo de saltar a duras penas en paracaídas, tras lo cual perdió el conocimiento...

Cuando horas después nuestro héroe despertó, apenas si pudo dar crédito a lo que veía; Erik no lo sabía, pero por misteriosas circunstancias había realizado un salto en el tiempo de más de 40 años y se encontraba en pleno 1989.

Lo que Erik desconocía también en ese momento es que otros tres personajes de diferentes épocas y lugares habían sido víctimas de, exactamente, el mismo fenómeno: Karl Berbarch, empresario alemán, Oscar Bonero, minero asturiano, y Copito, el famoso gorila blanco barcelonés.

Los cuatro han ido a parar a un misterioso universo paralelo, el Mundo Cruzado, regido por unas leyes físicas muy distintas a las que rigen en nuestro planeta: sus cuerpos se han vuelto intercambiables, y en cualquier momento nuestros héroes pueden intercambiarse entre ellos a voluntad, sin que para ello precisen más que la simple utilización de su pensamiento.

Gracias a estos nuevos y asombrosos poderes los componentes del Comando Quatro van a gozar de una última oportunidad para volver a sus respectivos mundos y poner fin a esta increíble pesadilla, aunque conseguirlo no va a ser nada fácil...



Copito puede destruir los obstáculos del camino.



Oscar nos deleitará con sus gráciles saltos.



El fuerte de Erik Mac Gilham es el paracaidismo.



Un líquido ácido es el arma más efectiva de Karl.

Los componentes del Comando

El Mundo Perdido está compuesto por cuatro zonas dispuestas en cruz formando el Mundo Cruzado. Cada zona debe ser recorrida en una dirección distinta hasta llegar al centro.

Cada personaje tiene sus propias habilidades, así como cada mundo tiene sus propias características.

Copito: posee una gran fuerza y es capaz de trepar.

Oscar Bonero: además de arrojar piedras, da saltos de gran altura.

Erik Mac Gilham: da puñetazos, pero su fuerte es el paracaidismo. Mientras desciende puede defenderse dando patadas.

Karl Uberbach: convertido en diablo, practica el salto de longitud. Se defiende de sus enemigos arrojándoles un líquido viscoso terriblemente ácido.

La selva

Nuestra singular aventura comienza en la selva de Tumbuctu con el gorila Copito. Tras destrozar a puñetazos el extraño ídolo que nos cierra el paso y trepar por la liana, nos dirigimos a la izquierda saltando de una a otra plataforma hasta el final de éstas. Entonces nos lanzamos en paracaídas hasta llegar a la orilla del lago.

Aquí esperamos a la balsa con la que cruzamos el lago esquivando los huevos de los pájaros (huevus redondis). Saltamos a la otra orilla y en la siguiente pantalla trepamos a otra liana, teniendo cuidado de evitar cualquier contacto con las peligrosas púas de los erizos salvajes.

Una vez arriba evitamos caer al vacío saltando de liana en liana a la vez que eludimos a los peligrosos pájaros. Tras nuestro paseo por las lianas descendemos para encontrarnos con el ídolo del dios CARAPOKE, hermano del dios CARAPEEK del que hemos dado buena cuenta al principio de nuestra aventura.

Con unos «saltitos» de Oscar Bonero concluimos esta fase.

La mina

Sorteando los innumerables desprendimientos del comienzo de la mina llegamos a la pantalla en la que dos llamas flanquean el acceso al ascensor telegobernado que en su movi-

QUATRO

miento ascendente nos conducirá hasta la galería superior, donde deberemos dirigirnos hacia la derecha para montarnos de nuevo en otro ascensor.

En el punto más alto del recorrido del ascensor nos apeamos y nos dirigimos hacia la izquierda para coger el ascensor situado junto a la pared. Pasando de un ascensor a otro alcanzamos una nueva galería que se va estrechando, lo que nos obliga a recorrerla con el más pequeño de los cuatro personajes.

Subimos y nos dirigimos a la izquierda hasta alcanzar otro ascensor que nos conducirá a una nueva zona de desprendimientos. Saltando de cornisa en cornisa nos encaramamos a la galería situada sobre nuestras cabezas donde Copito, hará alarde de su potencia destructora despejando el camino.

Subimos a un nuevo ascensor y al alcanzar su punto más alto saltamos para concluir la fase.

A lo largo del recorrido evitaremos todo contacto con unos extraños habitantes voladores (extrañae volátil) y unas no menos extrañas emanaciones de gas igneo (fuegos ardientibus).

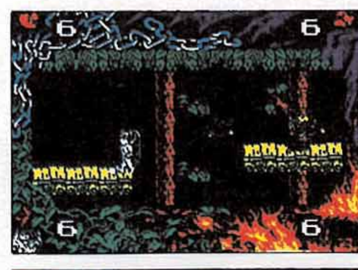
El cementerio

Esta fase no es apta para cardíacos. Desde el primer instante nos vemos acosados por atormentadas almas en pena bajo la apariencia de temibles esqueletos que caen despedazados al primer impacto. Desgraciadamente recobran su forma esquelética a los pocos segundos. También vemos unos buhos que, aunque de apariencia tranquila, nos atacarán tras permanecer unos instantes posados. La mejor manera de esquivarlos es avanzar cuando alcanzan el punto más alto de su vuelo.

Avanzamos hacia la derecha hasta encontrar una cruz de piedra que nos impedirá el paso. La eliminamos con el golpe de Copito y unas pantallas más adelante nos servimos del poco peso de Oscar Bonero para cruzar una peligrosa zona de pinchos. Descendemos un precipicio con el piloto y nos encontramos con las calaveras aladas. Avanzamos evitando, en lo posible, su contacto y llegamos a una nueva zona de pinchos. La cruzamos como la anterior y subimos por la escalera que nos encontramos una pantalla más adelante. De nuevo nos atacan los esqueletos pero si somos rápidos llegaremos al final de la fase una pantalla más a la derecha.

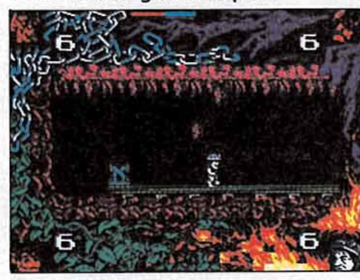
La base

Empezamos descendiendo





Nuestra aventura comienza en la selva con el gorila Copito.





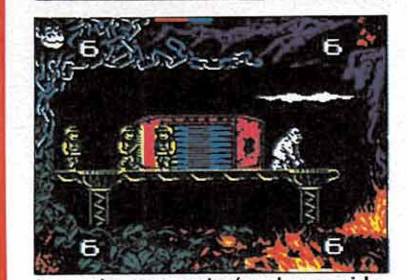
En la mina las galerías se comunican mediante ascensores.





Temibles esqueletos nos acosarán en el cementerio.





Las avionetas animán el recorrido en la base.

por la escalera que se encuentra en la primera pantalla, en la siguiente saltamos con el aviador por el hueco de la izquierda y practicamos un poco de paracaidismo. Hay que tener cuidado con las avionetas (pajarus malus) y tendremos que darles con los pies mientras descendemos.

Nos posamos en la pantalla inferior y bajamos por la escalera, en la siguiente nos colocamos en la repisa más baja y entramos en la pantalla de la derecha. En ésta deberemos saltar el rayo (tormentas rayis) con el diablo y bajar por la escalera de la derecha y en las sucesivas pantallas bajar por las escaleras que nos encontremos. Cuando no podamos bajar más nos dirigimos a la pantalla de la izquierda, saltamos el hueco con el diablo y bajamos la escalera.

En esta pantalla hay unas plataformas que suben y bajan a gran velocidad (velocipedus chapis), debemos conseguir llegar a la de más a la derecha y una vez en ella saltar a la repisa contigua y bajar por la escalera. En la pantalla inferior nos dirigimos a la izquierda, pasamos pantalla y bajamos la escalera, ahora nos dirigimos a la derecha cambiamos de pantalla y bajamos la escalera.

Volvemos a usar el diablo para saltar el hueco que nos encontramos y vamos a la pantalla de la izquierda y bajamos por la escalera. En la pantalla siguiente nos encaramamos ya a la última escalera que nos llevará al final de la fase.

En la base has de tener especial cuidado con los mecánicos (malea lechis) que saldrán de sus talleres dispuestos a todo.

Consejos finales

—Utiliza el personaje más apropiado para cada salto.

—Recuerda que las caídas quitan energía. Usa el paracaídas para descender.

—El lago de la selva es mortal. Ten mucho cuidado al cruzarlo de no caer de la balsa.

—Cuando el cambio de mundo te sorprenda con el paracaídas desplegado o con copito en las lianas intenta no usar estos personajes y si los usas déjalos en el mismo mundo de que venían.

—Utiliza el personaje que más energía tenga en cada momento.

—Cuando el nivel energía de algún personaje llega a cero y el número de vidas decrementa, este personaje parpadea unos instantes en los cuales es inmune. Aprovecha estas ocasiones para avanzar el máximo posible.

¡QUE DEMASIAO!

ATARI 520 ST + 20 JUEGOS + 3 PROGRAMAS







ESPECIFICACIONES TECNICAS

PROCESADOR: MC68000, 16/32 bits a 8 Mhz.
MEMORIA: 512 Kb RAM. 192 Kb ROM.
SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM incorporados en ROM.
UNIDAD DE DISCO (incorporada): de 3 ½ pulgadas, doble cara y 726 Kb (formateados).
TECLADO: QWERTY extendido.
RESOLUCION DE PANTALLA: 320 × 200 (16 colores de una paleta de 512).
640 × 200 (4 colores de una paleta de 512).
640 × 400 (monocromo).
CHIP DE SONIDO: 3 voces.
INTERFACES: Modulador para conexión a TV, puerta para cartucho ROM, MIDI, OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralelo Centronics, serie RS-232C, monitor.
SOFTWARE INCLUIDO: 1ST Word (tratamiento de textos). NeoChrome (programa de gráficos). ST Basic (lenguaje de programación).

POWER PACK

DISKETTE	PROGRAMA	EDITADO POR
A	Afterburner	Mediagenic
B	R-Type	Electric Dreams
C	Gauntlet II	U.S. Gold
D	Super Hang-On	Electric Dreams
E	Space Harrier	Elite
F	Overlander	Elite
	Super Huey	U.S. Gold
	Starglider	Rainbird
G	Eliminator	Hewson
	Nebulus	Hewson
	Pacmania	Grandslam
H	Predator	Activision
I	Bomb Jack	Elite
	Bombuzal	Imageworks
	Xenon	Melbourne House
J	Double Dragon	Melbourne House
K	Black Lamp	Firebird
	Outrun	U.S. Gold
L	Star Goose	Logotron
	Star Ray	Logotron

PROGRAMA	CONTENIDO	EDITADO POR
Fir St Basic	Compilador basic. Compatible con el Quick Basic 3 de Microsoft	Hi-soft
Organizer	Paquete integrado, incluyendo un dietario, fichero de direcciones, hoja de cálculo y tratamiento de textos.	Triangle Publishing
Music Maker	Introducción en el mundo musical, a través de la informática.	Music Sales Limited

= 79.900 PTS p.v.p. + IVA

ATARI-ST

Muchas más posibilidades

ATARI

ORDENADORES ATARI, S. A.
Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
DELEGACIONES:
BARCELONA: 93/4 25 20 06-07
VALENCIA: 96/3 57 92 69
BURGOS: 947/21 20 78
P. VASCO: 943/45 69 62
CANARIAS: 928/23 26 23-22

NUMERO UNO COMUNICACION

VIDAS PARALELAS

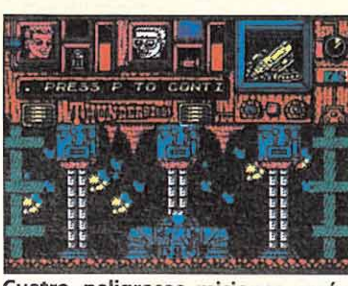
THUNDERBIRDS

La videoaventura en su sentido más clásico ha vuelto a la primera plana de la actualidad con el lanzamiento de este excelente programa de Grandslam que, sin romper en absoluto con los moldes tradicionales en este tipo de juegos, introduce una serie de interesantes novedades que hacen casi imposible cualquier tipo de comparación con otros juegos editados anteriormente.

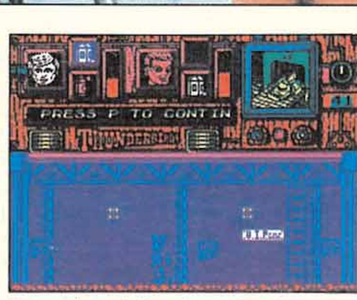
«Thunderbirds» es, como ya hemos indicado, una videoaventura. Pero sería más correcto indicar que son cuatro y no una las aventuras englobadas bajo este único nombre genérico. En efecto no se trata de un juego multicarga sino de cuatro programas independientes que se cargan por separado a los que se accede por el ya habitual sistema de claves. Los esquemas básicos de juego son similares en los cuatro programas, pero los personajes, escenarios y objetivos se muestran enormemente variados con lo que cada uno de los cuatro juegos promete muchos momentos de satisfacción. Sin embargo hay una serie de mecanismos comunes que crean una especie de atmósfera que permite al jugador encontrar situaciones familiares en cada uno de los títulos.

En realidad «Thunderbirds» es una serie de cuatro peligrosas misiones protagonizadas por miembros de un grupo de especialistas internacionales. En cada misión dos miembros del grupo, manejados independientemente por el mismo jugador, unirán sus fuerzas para conseguir un objetivo específico diferente para cada programa. La estrecha colaboración entre ambos personajes será fundamental para completar con éxito las difíciles pruebas con las que deberán enfrentarse, pruebas en las que tendrán que recurrir no a la fuerza bruta sino a la inteligencia y al correcto uso de los diversos objetos disponibles.

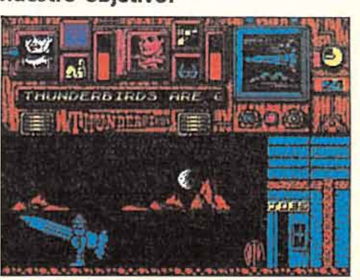
Los indicadores de control son idénticos para los cuatro juegos. En la parte superior encontramos varios recuadros que contienen los rostros de los dos protagonistas y sus indicadores de energía. Sólo uno de los dos personajes estará bajo control directo del jugador y para indicarlo, el rostro del personaje actualmente seleccionado permanecerá en color más claro. Para pasar de un personaje a otro basta con pulsar la barra de es-



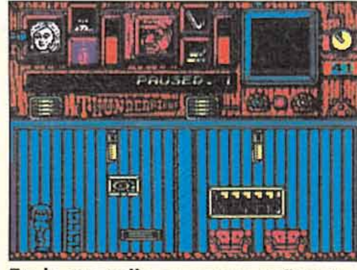
Cuatro peligrosas misiones serán nuestro objetivo.



En cada misión dos miembros del grupo unirán sus fuerzas.



La estrecha colaboración entre ambos personajes es fundamental.



En la pantalla aparecen reflejados los protagonistas y su energía.



Para pasar de un personaje a otro basta con pulsar el espacio.



Un pequeño reloj nos indica el tiempo que resta.

THUNDERBIRDS

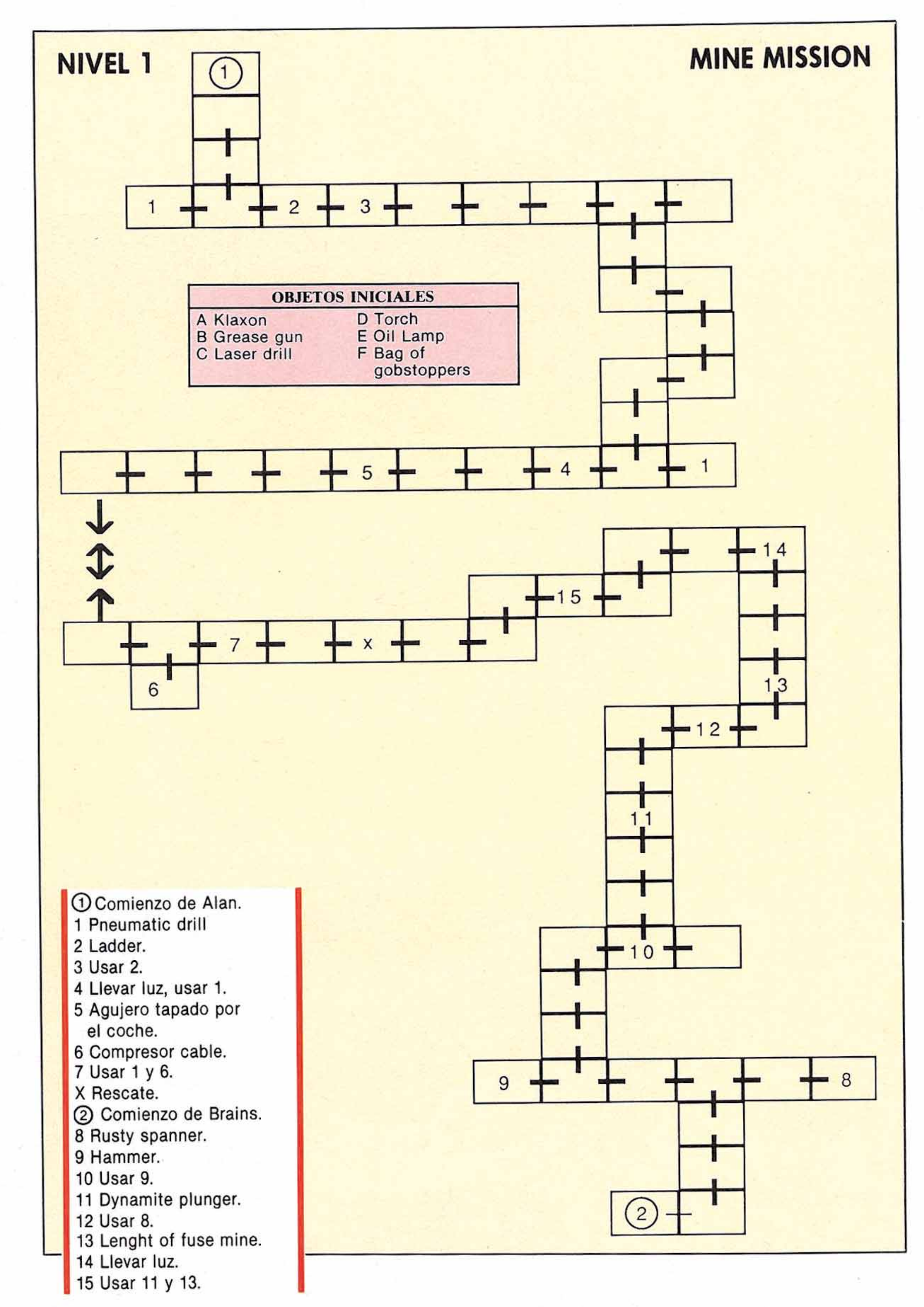
VIDAS PARALELAS



pacio. Cada protagonista dispone también de dos recuadros conteniendo los gráficos de los objetos que posee hasta un máximo de dos. El objeto actualmente seleccionado se muestra sobre un fondo azul y para escoger un objeto se pulsan las teclas 1 ó 2. Cada vez que pulsemos la tecla de usar haremos referencia al objeto que se encuentre sobre fondo azul. Para recoger o dejar objetos se utiliza la tecla de abajo en cualquier lugar menos las escaleras, y el objeto en cuestión quedará almacenado (en caso de coger) o será tomado (en caso de dejar) del recuadro seleccionado.

Debajo de esta serie de indicadores se encuentra una estrecha ventana por la que se deslizarán diversos mensajes relativos al desarrollo del juego. Finalmente, en el lateral superior derecho encontramos un pequeño reloj que gira rápidamente y debajo de él, un número de dos dígitos que indica el tiempo restante. El juego puede fracasar cuando se agota el tiempo o cualquiera de los personajes pierde toda su energía. Basta con que uno de ellos perezca (aunque no se encontrara seleccionado en ese momento) para que termine la aventura, pues el carácter de colaboración entre los protagonistas hace imposible terminar ninguna misión con solo uno de ellos. Cuando la energía de un personaje esté a punto de agotarse, el recuadro conteniendo su rostro comenzará a mostrar interferencias. No hay forma material de recuperar la energía perdida.

Antes de comenzar cada aventura, previa introducción de la clave de acceso, si intentamos jugar a una misión que no sea la primera, pasamos a una pantalla de selección en la que los dos personajes, uno a uno, deberán escoger dos objetos entre los seis disponibles, los cuales quedarán en su poder al comenzar la aventura. Evidentemente la selección de los objetos es bastante crítica pues en la mayoría de las misiones sólo una correcta elección nos permitirá sobrepasar obstáculos posteriores. Finalizaremos esta introducción diciendo que pulsando la tecla H obtendremos en la ventana de información una descripción de los objetos en nuestro poder. Caps + P permite parar momentáneamente el juego, Caps + Q lo finaliza completamente y Caps + M activa o desactiva la música en los modelos de 128 K. Todos los objetos útiles sólo pueden ser empleados una vez por lo que deberán ser abandonados tras su uso. Cuando expliquemos una a una las diferentes fases no insistiremos en este punto suponiendo que el jugador se encarga de dejar todos los objetos que ya no son útiles para dejar espacio para otros.



Primera fase. Misión en la mina

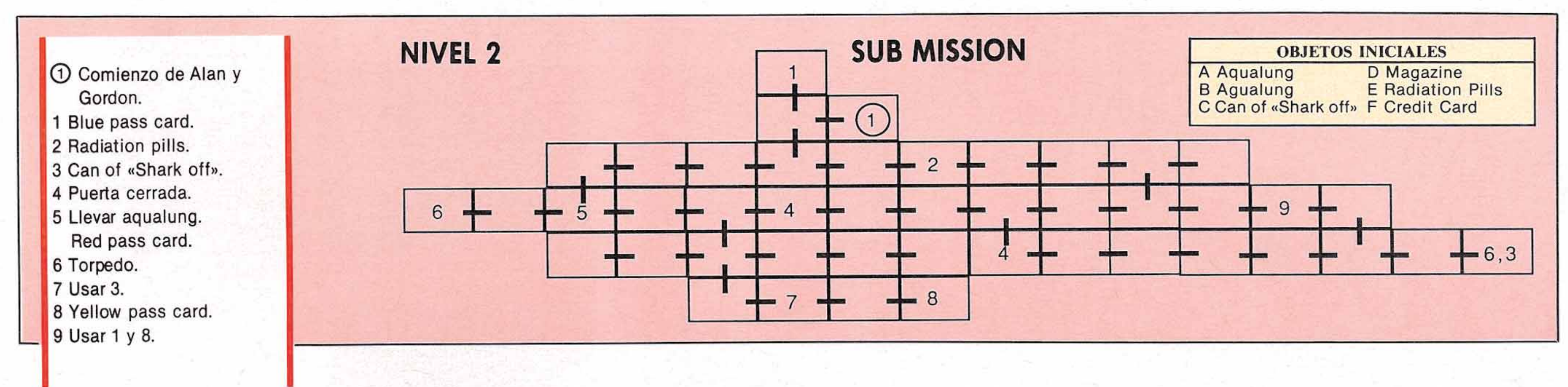
Los protagonistas de esta fase, Alan y Brains, han recibido el encargo de rescatar a un minero atrapado en las profundidades de una gran mina subterránea. Por desgracia ambos personajes comienzan su andadura en puntos diametralmente opuestos de la mina (Alan en el más alto y Brains en el más profundo) y además un escape en el sistema de tuberías amenaza con inundar lentamente la mina a partir del subsuelo poniendo en peligro la vida de Brains. Para rescatar con éxito al minero ambos personajes deben darse cita en la pantalla donde éste se encuentra, en uno de los pisos centrales de la estructura.

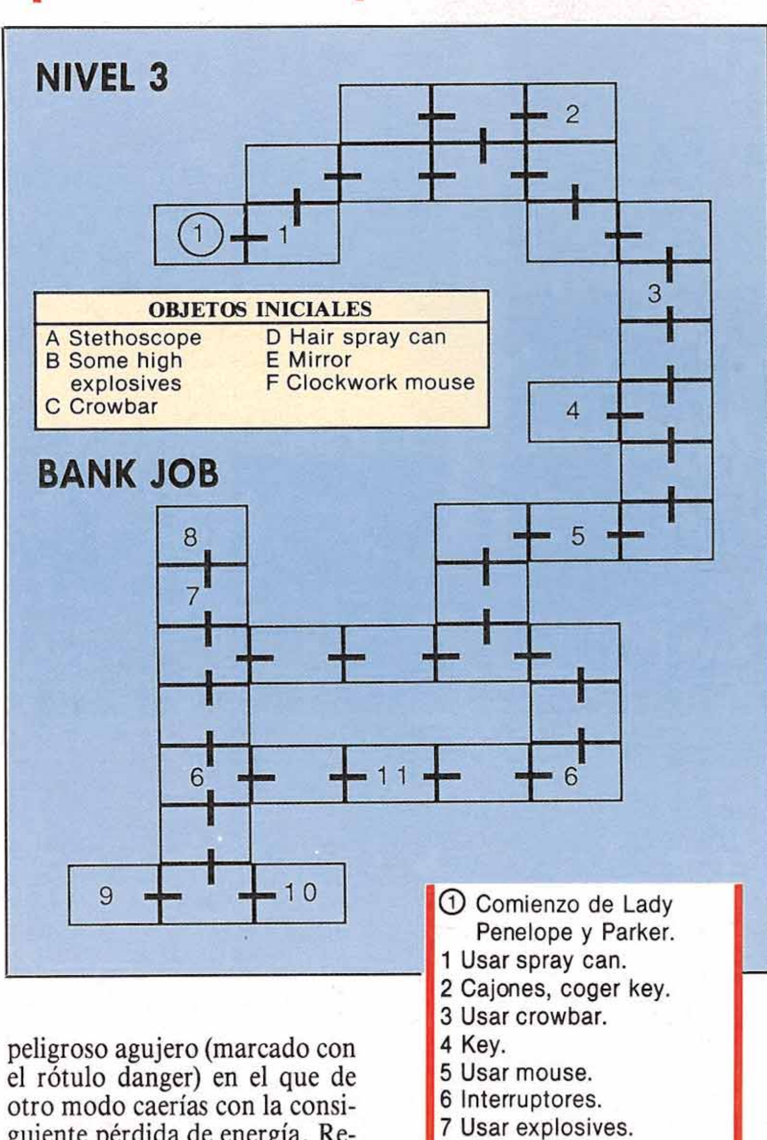
En la pantalla de selección podemos encontrar una bocina (klaxon), un engrasador (grease gun), una taladradora láser (láser drill), una linterna (torch), una lámpara de aceite (oil lamp) y una bolsa de tapones (bag of gobstoppers). Solamente los dos objetos que proporcionan luz, la linterna y la lámpara, tienen utilidad en esta fase, por lo que haremos que cada personaje recoja uno de ellos y luego un objeto cualquiera ya que todos carecen de utilidad.

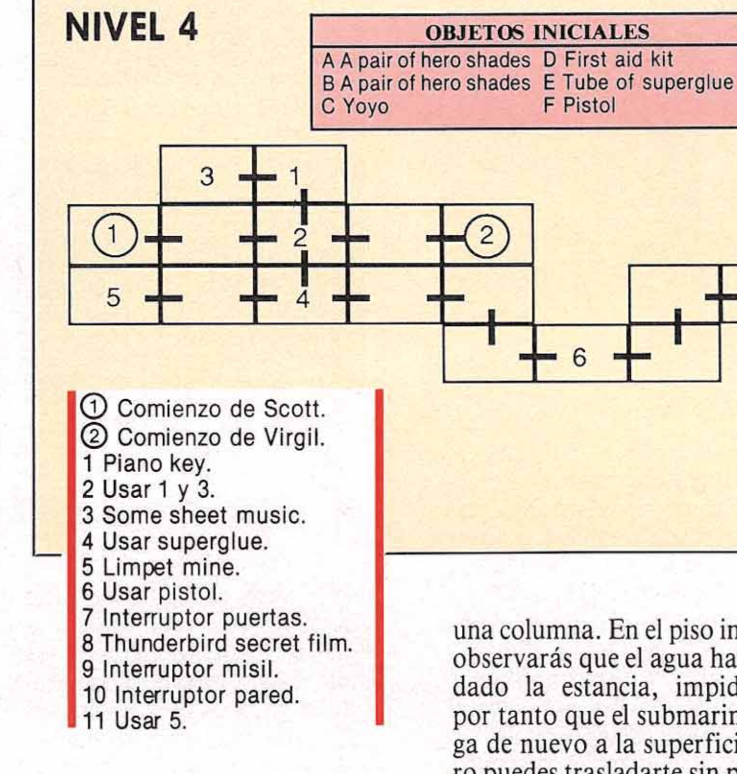
Ya que la inundación de la mina es el problema más acuciante deberás seleccionar a Brains y realizar rápidamente las primeras acciones. Coge el martillo (hammer) y utilízalo para arreglar el ascensor estropeado. Vuelve abajo para recoger la llave fija (rusty spanner) y vuelve al ascensor, pero ésta vez sube a él. El ascensor realiza un recorrido de seis pisos deteniéndose momentáneamente en cada uno, y observarás en uno de ellos la presencia del detonador de dinamita (dynamite plunger) pero no lo recojas de momento y sube hasta el último piso. Una pantalla a la derecha se encuentra la máquina que controla el sistema de tuberías de la mina, por lo que basta con usar la llave para arreglar la máquina defectuosa y frenar definitivamente el avance del agua. Ahora ya puedes regresar sin peligro al lugar donde se encuentra el detonador y recogerlo (suponemos que llevas desde el comienzo del juego un objeto luminoso, del que no debes separarte nunca).

Observa el mapa para localizar el lugar donde, escondida entre unas rocas, hay un paquete de dinamita sin detonar, tal como indica el mensaje que surge cuando te acerques a dichas rocas. Tu labor consiste ahora en llevar uno a uno a dicha pantalla el detonador y el cable (lenght of fuse wire), ya que en tu camino hacia las rocas hay varias pantallas oscuras que reducirían rápidamente el nivel de energía de Brains si no llevara una luz consigo. Cuando llegues a las rocas deja el objeto luminoso y recoge simultáneamente el detonador y el cable. Basta con tocar la roca para que Brains corra automáticamente a la pantalla anterior para protegerse de la explosión que dejará el camino libre. Continúa caminando hasta localizar al minero, momento en el que puedes seleccionar a Alan para completar su parte de la misión.

Controlando a Alan baja tres pantallas, recoge la escalera (ladder) y úsala una pantalla más a la derecha para tapar un







peligroso agujero (marcado con el rótulo danger) en el que de otro modo caerías con la consiguiente pérdida de energía. Recoge el taladro neumático (pneumatic drill) y camina hacia las profundidades de la mina. Llegarás a una pantalla con un coche en la que solamente tu objeto luminoso te salvará de una muerte segura. Pulsa la tecla de usar junto al coche y Alan comenzará a empujarlo penosamente hacia la izquierda donde, tras atravesar dos pantallas, el coche quedará atrapado cubriendo un agujero que, de otro modo, hubiera impedido a nuestro protagonista continuar avanzando. Camina hacia la izquierda y toma el ascensor.

Deja el objeto luminoso, coge el cable (compresor cable) y utiliza el cable y el taladro para perforar la pared metálica que te impedía el paso. Dos pantallas hacia la derecha se encuentra el minero. Haz que Brains se mantenga junto a la plataforma donde se encuentra el minero y repite el mismo proceso con Alan, con lo que conseguirás que Alan suba a dicha plataforma y ascienda con el minero hasta la superficie para ponerlo a salvo. Ahora sólo falta que Brains regrese a su punto de partida, en lo más profundo de la mina, para completar esta misión.

Segunda fase. Misión en el submarino.

Nuestros protagonistas de esta misión, Alan y Gordon, deben rescatar un submarino hundido tras un accidente, para lo cual tendrán en primer lugar que reflotarlo para luego desactivar el reactor nuclear y frenar de ese modo el escape de radiación que está invadiendo el submarino y poniendo en peligro la vida de nuestros personajes.

Tras introducir la clave de acceso (RECOVERY) pasamos a la pantalla de selección donde encontraremos una revista (magazine), unas píldoras contra la radiación (radiacion pills), la tarjeta de crédito (credit card), una lata de repelente contra tiburones (can of «shark off») y dos equipos iguales de submarinismo (aqualung). Alan debe recoger uno de los equipos y la lata de repelente, mientras que Gordon coge el equipo restante y las píldoras.

Ambos personajes hacen su aparición en el submarino en la misma pantalla. Todas las puertas del submarino se encuentran herméticamente cerradas, pero basta con pulsar la tecla de usar sobre los interruptores colocados junto a las puertas para abrirlas y cerrarlas de nuevo a nuestra voluntad. No es necesario cerrar las puertas que quedan tras nosotros. Dado que el primer problema es la radioactividad existente en el submarino y que hace disminuir gradualmente el nivel de energía de los dos personajes seleccionaremos a Gordon y haremos que use sus píldoras, con lo que quedará inmunizado contra la radiación. Selecciona a Alan y dirígete al punto, señalado en el mapa, donde podrá encontrar y usar otras píldoras, momento en el que ambos personajes se encontrarán ya a salvo.

Desde el punto en el que Alan recogió las píldoras debes dirigirte completamente hacia la izquierda y bajar por una escotilla hábilmente camuflada tras una columna. En el piso inferior observarás que el agua ha inundado la estancia, impidiendo por tanto que el submarino salga de nuevo a la superficie, pero puedes trasladarte sin peligro por la habitación gracias al equipo de submarinismo. Para vaciar el agua basta con activar la palanca que se encuentra en el centro de la sala, pero antes debes abrir todas las puertas del nivel. Baja al siguiente piso y te encontrarás de nuevo con varias habitaciones inundadas cuyas puertas debes abrir. Antes de vaciar el agua baja de nuevo para encontrarte en el fondo del mar. Una pantalla hacia la derecha se encuentra un pez que te causaría una irreparable pérdida de energía, lo que puedes evitar usando la lata de repelente contra tiburones. Con el camino libre camina hacia la derecha y recoge el pase amarillo (yellow pass card). Ahora regresa al submarino y haz salir todo el agua, momento en el que un mensaje te advertirá de que el submarino no ha sido reflotado. Pero aún faltan cosas por hacer.

Selecciona a Gordon y sube hasta la pantalla más alta del submarino, donde un viejo marinero te entregará el pase azul (blue pass card) siempre que tengas un bolsillo libre para guardarlo. En este momento dirígete hasta el centro de control del reactor, señalado en el mapa con el número 9, y haz que Alan se dirija al mismo lugar,pues nuevamente es necesaria la colaboración entre los dos personajes. Observarás que en la habitación hay dos consolas, de colores azul y amarillo, por lo que te resultará fácil adivinar que debemos colocar cada personaje frente a la consola cuyo color corresponda con su tarjeta y pulsar la tecla de usar en cualquiera de ellos. Un mensaje en la ventana correspondiente te informa que el reactor nuclear ha sido desactivado desapareciendo de ese modo el peligro de radioactividad. Selecciona cualquier personaje y regresa a la primera pantalla, momento en el que este nivel podrá darse por concluido.

En una de las pantallas del juego encontrarás un pase rojo (red pass card) que resulta completamente perjudicial para nuestros intereses pues cualquier intento de utilización en la sala del reactor provocaría el fin inmediato del juego. También hay dos habitaciones, convenientemente señaladas en el mapa, donde se encuentran sendos lanzadores de torpedos cuyo empleo no es necesario para completar la aventura.

Tercera fase. Asalto al banco.

Lady Penelope y Parker deben infiltrarse en un banco de máxima seguridad no para robarlo sino para recuperar unos importantes documentos secretos.

Tras introducir la clave de acceso (ALOYSIUS) nos encontramos de nuevo en la ya conocida pantalla de selección, donde podremos elegir entre un estetoscopio (stethoscope), unos explosivos (some high explosives), una palanca (crowbar), un bote de laca para el pelo (hair

THUNDERBIRDS

VIDAS PARALELAS



spray can), un espejo (mirror) y un ratón mecánico (clockwork mouse). Lady Penélope debe recoger la laca y el ratón mientras que Parker se hace con los explosivos y la palanca.

Como ocurrió en la fase anterior los dos personajes hacen su aparición juntos en la misma pantalla. Selecciona a Penélope y dirígete hacia la derecha. Para neutralizar al guardián de seguridad cuyo contacto supondría el fin de la aventura puedes utilizar el bote de laca, con lo que conseguirás adormecerlo. Entra en el banco, sube por el ascensor y camina hacia la derecha hasta llegar a una habitación llena de ficheros. Selecciona ahora a Parker y condúcele a esta misma habitación. Como observarás, los ficheros se van abriendo a medida que cualquiera de los personajes camina por la habitación. En uno de los ficheros, escogido aleatoriamente para cada partida, hay una llave que debemos conseguir. Para ello tantea uno a uno con todos los ficheros de la siguiente manera: mueve a uno de los personajes hasta que el fichero deseado se abra y en ese momento selecciona al otro personaje para dirigirlo hasta el fichero abierto, ya que ahora su movimiento no produce nuevas aperturas. Si la llave se encuentra en dicho fichero pasará a posesión del personaje, en caso contrario repite el proceso.

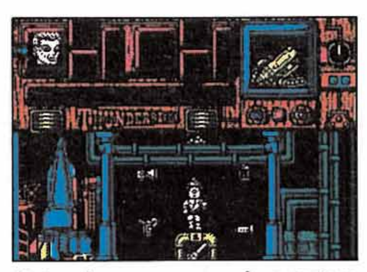
Baja de nuevo hasta el ascensor que tomaste al principio, camina hacia la derecha y vuelve a bajar, caminando de nuevo hacia la derecha hasta encontrar un nuevo ascensor. Repite el proceso con el segundo personaje y, tras colocar a ambos en la cabina del ascensor, pulsa arriba para ponerlo en marcha, de forma que ambos personajes lo utilicen. Te encuentras en el segundo piso, pero el ascensor parece atascado y se niega a seguir moviéndose. Para solucionar este problema selecciona a Parker, colócate a la izquierda del carrito que se encuentra en el centro de la sala y utiliza la palanca, con lo que Parker empujará el carrito hasta el interior del ascensor. El ascensor podrá ponerse de nuevo en marcha.

Baja hasta el cuarto piso y recoge una nueva llave semioculta en la pantalla de la izquierda. Ahora ya puedes descender hasta el sexto y último piso, lugar en el que será imposible e innecesario emplear de nuevo el ascensor. En cambio selecciona a Penélope y camina hacia la izquierda, hacia una pantalla en la que un peligroso cañón lanza sus proyectiles impidiendo que nuestros personajes atraviesen la habitación. Por fortuna el mecanismo que desactiva el cañón se encuentra al fondo de la sala, con lo que bastará con usar el ratón mecánico para que el ratoncito se deslice hasta el mecanismo, lo desactive y vuelva a las manos de Penélope. Repite el proceso si los disparos del cañón alcanzan al ratón a mitad del camino y le hacen retroceder.

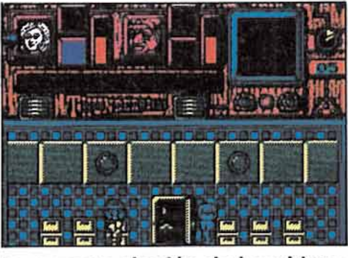
En este punto es preciso que Penélope se encuentre en posesión de las dos llaves hasta ahora recogidas, mientras que Parker debe seguir estando en posesión de los explosivos. Selecciona a Parker y desciende dos pantallas. En la hilera de cinco pantallas horizontales que se extiende ante nosotros un fiero guardián vigila la presencia de intrusos. El guardián realiza un recorrido cíclico, por lo que te aconsejamos que, subido a lo alto de la escalera, esperes a que el guardián cruce de izquierda a derecha para dirigirte rápidamente hacia la izquierda. Una vez en el límite oeste sube a la siguiente pantalla y utiliza los explosivos, esperando unos segundos antes de subir al piso superior. En esta nueva habitación observarás una caja fuerte abierta tras la explosión y frente a ella una nueva llave (y ya van tres) que anteriormente se encontraba en el interior de la caja. Desciende ahora hasta lo más profundo del edificio y, una pantalla hacia la izquierda, encontrarás la cuarta y última llave. No entres en la pantalla de la derecha pues se encuentra habitada por un ratoncito que te restaría parte de tu energía.

Con las cuatro llaves (dos y dos) en poder de los dos personajes el fin de la misión se encuentra próximo. Sitúa a cada personaje en las dos pantallas que contienen interruptores (marcadas en el mapa con un 6) y tantea con los mismos para conseguir que las pantallas que conducen al centro de este pasillo se iluminen completamente y permitan por tanto el acceso de nuestros personajes. Cada fila de seis interruptores controla las luces de la habitación opuesta, por lo que resulta bastante intuitivo hallar la combinación correcta observando el efecto que cada interruptor concreto causa en la habitación.

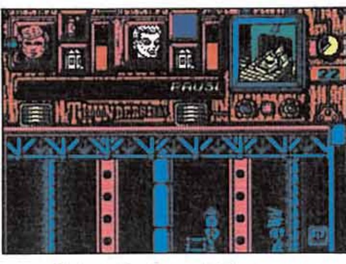
Para averiguar la combinación es preciso situar a uno de los personajes en la habitación contigua para observar el efecto de los interruptores manejados por el otro personaje. De esta forma probando uno a uno cada interruptor (si se enciende la luz es correcto) encontraremos la clave.



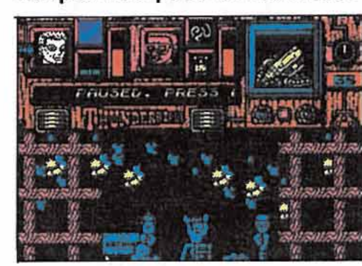
Antes de comenzar cada aventura debemos seleccionar dos objetos.



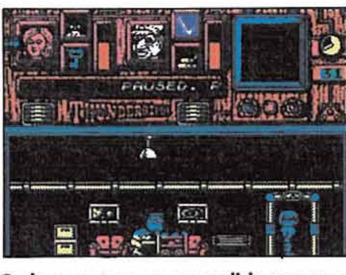
La correcta elección de los objetos nos permitirá pasar los obstáculos.



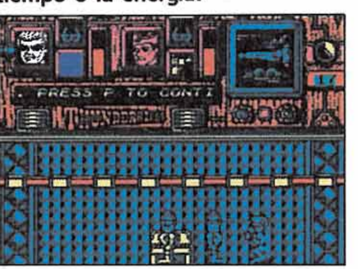
La utilidad de los objetos es muy concreta.



El juego finalia cuando se acaba el tiempo o la energía.



Cada aventura va precedida por una clave.



Los esquemas básicos son similares en los cuatro programas.

Con el camino ya abierto los dos personajes pueden por fin encontrarse de nuevo juntos en la habitación central, frente a la gran caja fuerte que contiene los documentos robados. Utiliza una a una las cuatro llaves para que la caja se abra, mostrando en su interior los preciados documentos. Haz que Lady Penélope los recoja para conseguir completar esta difícil misión.

Cuarta fase. El diabólico encapuchado.

«El diabólico encapuchado», uno de esos locos últimamente tan frecuentes que desean controlar el mundo, ha amenazado a todos los gobiernos de la tierra con lanzar un poderoso misil atómico sobre Nueva York si no ceden a un desproporcionado chantaje económico. Scott y Virgil, seleccionados para esta misión, intentarán infiltrarse en la guarida del malvado y neutralizar sus diabólicos planes. También deben recuperar un microfilm secreto que contiene importante información sobre las características y puntos débiles de los Thunderbirds.

Una vez introducida la clave de acceso para esta última y definitiva misión (ANDERSON) nos encontramos con la pantalla de selección en la que podemos elegir entre dos máscaras de super-héroe (a pair of hero shades), un yo-yo, un botiquín de primeros auxilios (first aid kit), un tubo de superpegamento (tudes), un yo-yo, un botiquín (first aid kit), un tubo de superpegamento (tube of superglue) y una pistola (pistol). Scott debe recoger una de las máscaras y el tubo de pegamento, mientras que Virgil selecciona la otra máscara y la pistola.

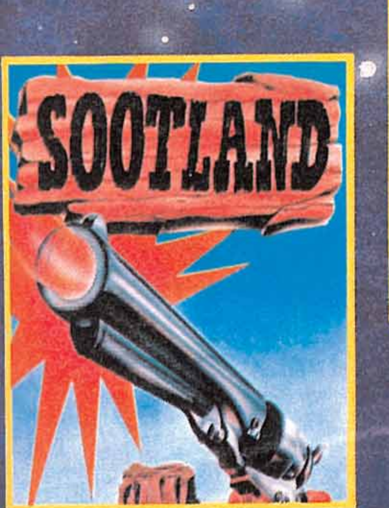
Ambos personajes comienzan en pantallas distintas pero por suerte muy próximas. Utiliza a cualquiera de ellos para dejar momentáneamente sus objetos y recoger tanto la llave del piano (piano key) como la partitura musical . Si bien ésta última se encuentra en la mesilla de noche izquierda y sólo puede recogerse tras pulsar la tecla de usar sobre dicha mesilla para romper la lámpara que se encontraba sobre ella. Baja de nuevo hasta la habitación del piano y ábrelo con la llave. Coloca al otro personaje tras el piano, utiliza la partitura y, tras recoger todos los objetos que habías dejado previamente, coloca al segundo personaje junto al primero. El piano comenzará a sonar automáticamente y, tras una breve pausa, se hundirá en el suelo de la habitación para dejarnos en los subterráneos que forman la guarida del encapuchado.

Rápidamente utiliza el tubo de pegamento y aleja a ambos personajes a la izquierda de la gran gota de pegamento que queda sobre el suelo. Pocos segundos después aparecerá un fiero vigilante que, por suerte, quedará inmovilizado sobre la gota de pegamento. Recoge la mina magnética (limpot mina) y traslada a ambos personajes al piso inferior. Una mortal barrera energética que nos impide el paso puede ser desactivada utilizando la pistola para destruir uno a uno los tres puntos de control situados en el centro de la habitación (deberás dejar y coger de nuevo la pistola entre disparo y disparo). Camina hacia la derecha, hacia arriba y de nuevo hacia la derecha. El gran complejo de habitaciones al que hemos llegado está vigilado por un nuevo guardián del que no tendremos nada que temer si cada uno de los personajes lleva las máscaras de super-héroe.

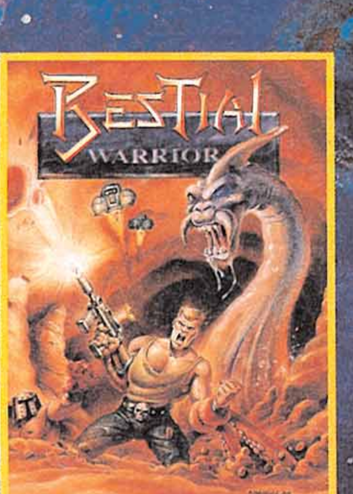
El personaje que no lleve la mina debe dirigirse a lo más profundo del edificio y pulsar el interruptor que se encuentra en la última pantalla, momento en el que se abrirán dos puertas ocultas en lo más alto de la construcción. Controla el otro personaje y sube hasta el último piso, ignorando la habitación que se encuentra en el penúltimo, pues el interruptor que en ella se encuentra controla el lanzamiento del diabólico misil que se supone que estamos intentando neutralizar. Sin embargo sí debes pulsar el interruptor que se encuentra en la penúltima pantalla del piso superior, pues de este modo se abrirá una pequeña compuerta en la pantalla anterior en la que podremos insertar la mina. Ya sólo nos queda por recoger la ansiada película secreta de los thunderbirds (thunderbirds secret film) para poner punto final no sólo a esta fase sino a toda la gran aventura en la que nos hemos visto envueltos. ■

P.J.R. Larrañaga

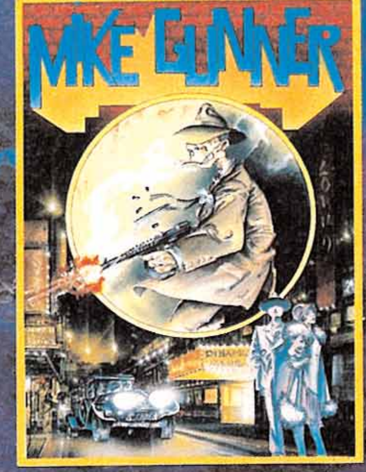
CONTRA TUS PEORES ENEMIGOS



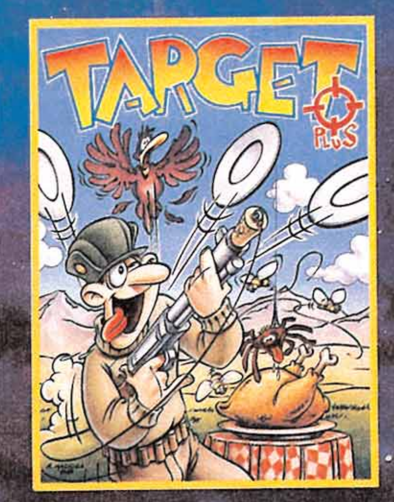
En este programa no hay sitio suficiente para los dos, forastero.



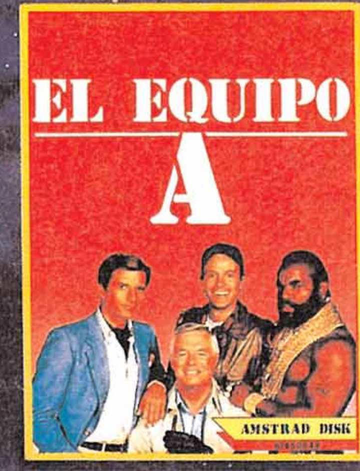
El arcade que te dejará sin aliento.



Hazle un favor a la comunidad. Limpia la ciudad de delincuentes.



Un juego para que demuestres tu buena puntería.



Acción y diversión con los protagonistas de la famosa serie de aventuras.


Los nervios bien templados, la cabeza fría... y el gatillo dispuesto.

GUN STICK

¡SEIS VIDEO-JUEGOS QUE SON SOLO EL PRINCIPIO!

MEJORA TUS REFLEJOS, PON A PRUEBA TU DESTREZA Y DIVIERTETE AL MAXIMO CON GUN-STICK: EL PERIFERICO IMPRESCINDIBLE.

CONEXION DIRECTA AL PORT DE JOYSTICK DE TU ORDENADOR

COMMODORE

SPECTRUM

AMSTRAD

MSX

PC

MHT ingenieros

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO: LSB, S.A. MADRID. Telf.: (91) 413 20 45 - 413 20 96   *Si deseas más información llama al CLUB GUN STICK, teléfono 413 92 68*

S.O.S.WARE

Port
Commodore

1. Normalmente, en un programa se juega con el joystick en el PORT2. ¿Se podría cambiar mediante Pokes al PORT1? ¿Cómo?
2. ¿Qué es mejor un ordenador de 16 Bits con unidad de disco de 3,5'' o de 5,25''? ¿Qué ventajas tiene cada uno?

Juan Carlos Valle Ramírez (Sevilla)

1. Es curiosa esta pregunta. En este mundillo de la informática no se puede decir que exista algo imposible. La posición de memoria que registra el contenido del PORT2 y del PORT1 son consecutivos, pero tienen diferente muestreo, vamos, que cada uno tiene sus diferencias al reconocer las posiciones del Joystick. Como podrás ver eso de cambiar los PORTS es algo «complicadillo», y hay que meterse mucho en el programa.
2. El disco de 3,5'' gana en capacidad y velocidad, además de ser más cómodos y seguros, pero el de 5,25'' le gana en disponibilidad de programas. Pero yo pese a esto recomiendo más de 3,5'', pues es el futuro, y todos los últimos programas se presentan en los dos formatos, aunque no me extrañaría que dentro de poco sólo aparecieran en 3,5''.

Bravestarr
Spectrum

Me gustaría saber en qué número de la revista Micromanía habéis publicado los patas arriba de los siguientes juegos: «Bravestarr», «Predator», «Misterio del Nilo» y «Ramón Rodríguez».

Leopoldo Blanco Santamaría (Madrid)



Los patas arriba de los juegos «Bravestarr» y «Predator» se encuentran publicados ambos en la revista n.º 34 del antiguo formato y «Misterio del Nilo» y «Ramón Rodríguez» en los números 21 y 20 respectivamente, también del antiguo formato y todos ellos disponen de mapa.

Cargadores
Amstrad

1. ¿En qué números de Micromanía han publicado los cargadores para AMSTRAD de los siguientes juegos: «Prohibition», «Arkanoid», «Livingstone, supongo», «La abadía del crimen», «Commando», «Ikari Warriors», «Kung-Fu Masters», «Nemesis», «Goblins» y «Slap fight».



2. El cargador de «Hundra» que publicasteis en la revista n.º 2, lo copio y lo grabo en una cinta, después lo ejecuto y cargo el juego, pero cuando se acaba la cinta se me queda en la pantalla el dibujo y por más teclas que pulse no me sale el juego. ¿A qué es debido si mi cinta es original y cómo puedo solucionarlo?
3. ¿Me podríais indicar qué debo hacer en el «Tai Pan» para completar con éxito el juego?

Diego Reverte Gil (Almería)

1. A continuación te ofrecemos una relación de los cargadores que se han publicado de entre los que nos pides, junto al número de la revista y si es de la 1.ª o 2.ª época.

Arkanoid	*24(1)*
Livingstone	*21(1)*
Commando	*15(1)*
Ikari Warriors	*23(1)*
Kung-Fu Masters	*16(1)*
Nemesis	*25(1)*
Ghost'n'goblin	*Especial 2*

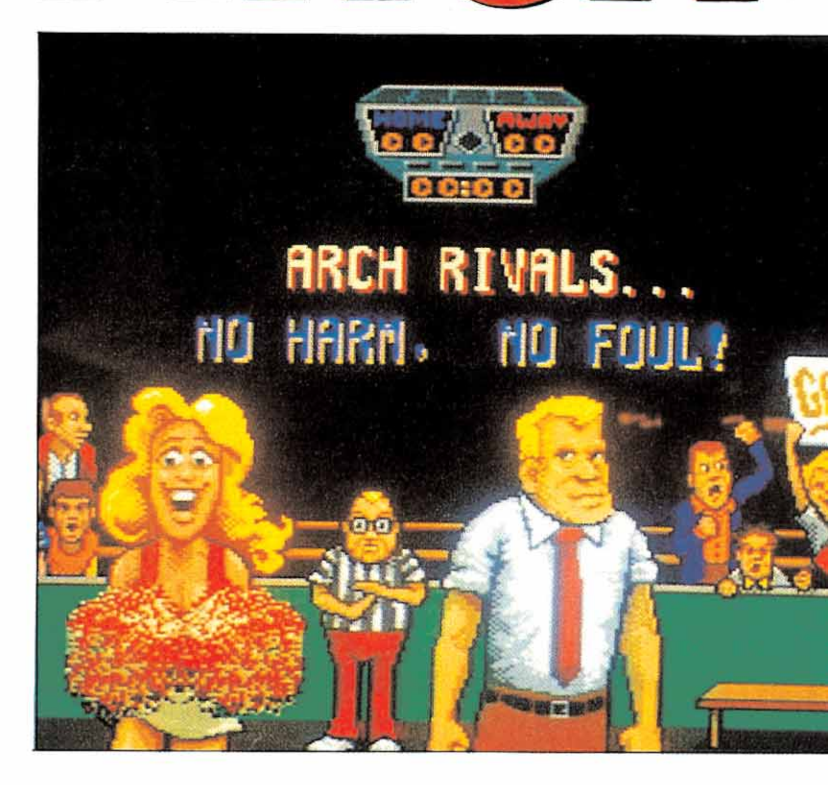
2. Lo que seguramente sucede es que has tecleado mal el cargador y produce el «cuelgue» del ordenador al terminar de cargar, por eso no responde a ninguna tecla. Revisa a fondo el cargador.
3. El objetivo de Tai-Pan es en un primer momento conseguir dinero para devolver el préstamo en el plazo previsto (6 meses) y después, obtener la mayor cantidad de dinero posible y mantener la cabeza unida al cuerpo el mayor tiempo posible.

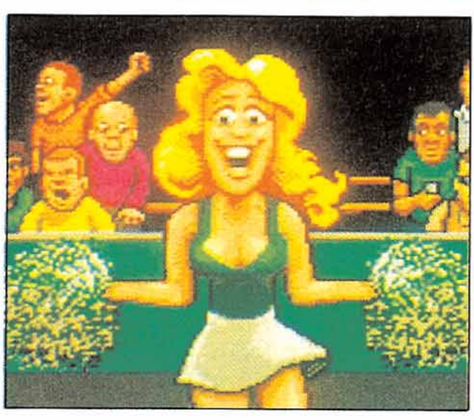
ARCADE MACHINE

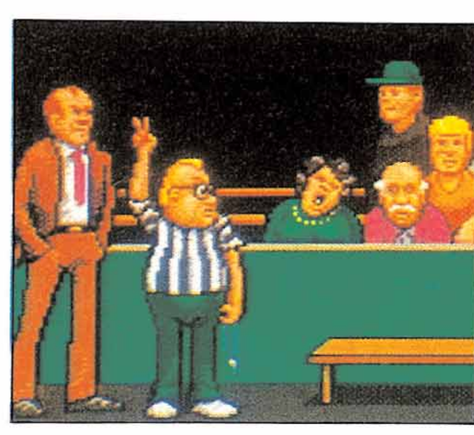
ARCH-

EL SHOW DE LA NBA

Pocos espectáculos o deportes son capaces de igualar en espectacularidad, pasión y colorido a ese gran circo del baloncesto americano que se llama NBA. Gracias a ello, el baloncesto ha pasado a convertirse en uno de los deportes más populares a nivel mundial, algo que no ha pasado desapercibido a los fabricantes de recreativas...







En concreto ha sido una compañía americana, Bally/Midway, la que ha puesto manos a la obra para dar forma a una máquina sencillamente alucinante —muy al «american way of life» eso sí— que refleja íntegramente y de una forma auténticamente espectacular toda la pasión y la emoción de la NBA: «Arch-Rivals».

Su concepción es muy similar a la de un juego que todos recordaréis, «Two on two» de Electronic Arts, ya que su desarrollo consiste en la disputa de un partido de basket entre dos equipos compuestos cada uno de ellos por dos jugadores.

La máquina está pensada hasta el más mínimo detalle, pues si bien de fábrica viene preparada con los nombres y colores de los grandes equipos norteamericanos, al operario que la maneja le es posible mediante un sencillo procedimiento cambiar estos datos para, por poner un ejemplo, incluir los nombres y colores de los equipos participantes en la división de honor española.

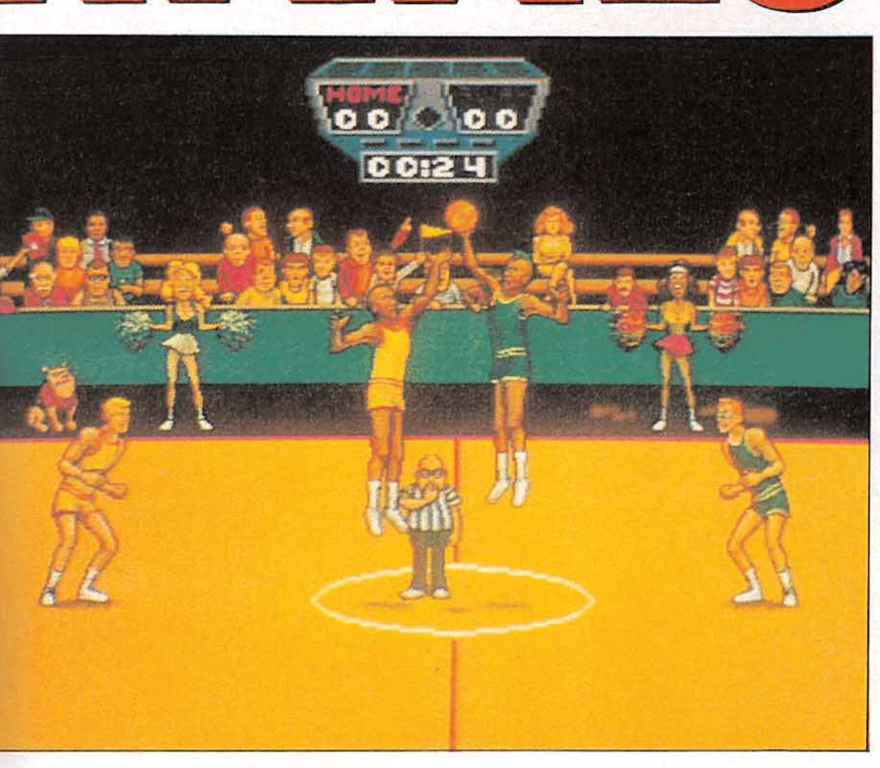
Aunque, tal vez lo primero que llame la atención sobre el juego sea precisamente su sencillo sistema de manejo, algo de lo que desde luego no podían presumir otras máquinas realizadas anteriormente, con el basket como tema central, que precisaban de hasta un total de tres botones que añadidos a la propia complicación del sistema del juego hacían que el juego fuera prácticamente inmanejable; en concreto «Arch-Rivals» utiliza —además de la palanca de dirección por supuesto— dos únicos botones, cuya utilidad cambia en función de que estemos defendiendo o atacando: cuando atacamos, un botón nos sirve para pasarle la pelota al otro jugador, mientras que el otro al ser pulsado hace que nuestro jugador lance a canasta o entre a machacar; por otra parte si es el otro equipo el que se encuentra en posesión del balón uno de los botones nos permitirá realizar tanto bloqueos como tapones —esto último si lo pulsamos cuando el contrario lanza a canasta—, mientras que el otro botón tiene una función verdaderamente curiosa: al ser pulsado nuestro jugador arremeterá a puñetazos contra todo lo que se le ponga por delante, jugadores contrarios incluidos, siendo este uno de los más rápidos sistemas para robarles la pelota a nuestros adversarios.

Así pues como podéis ver no se puede decir que en «Arch-Rivals» se respete precisamente al dedillo el reglamento del basket; de hecho una de las pocas normas que pudimos constatar que se respetaba en el desarrollo de un partido era el tiempo límite de posesión de balón.

Sistema de juego

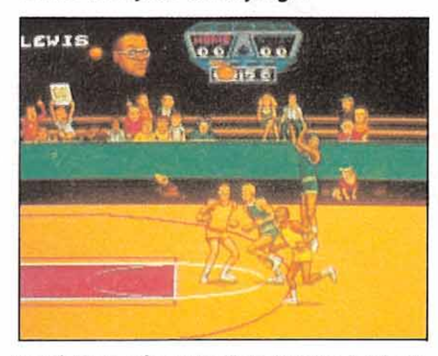
Lo primero a lo que hay que hacer referencia es que en el partido pueden tomar parte o bien dos personas, o bien una contra la máquina, si bien la primera de las dos es obviamente la opción que mayor emoción le da al juego. Cada persona controla tan solo a uno de los jugadores de su equipo, mientras que el otro, controlado automáticamente por la máquina, actúa por su

RIVALS

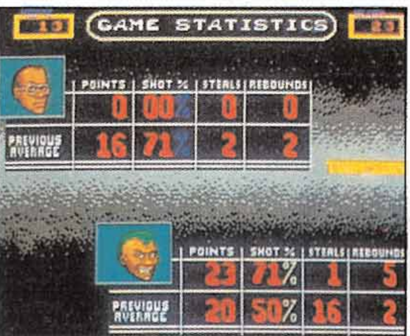




El "american way of life" está perfectamente reflejado en el juego.



Los árbitros durante el encuentro harán la vista gorda en acciones sancionables.



Al final del encuentro se mostrarán en pantalla las estadísticas de cada jugador.

cuenta —y no siempre con la misma brillantez todo sea dicho de paso— en todo momento.

Antes de comenzar el partido podremos seleccionar en una serie de menús previos diferentes todos los pormenores del partido, desde qué jugadores van a componer nuestro equipo —se nos presentará una lista de ocho, cada uno con sus propias características—, hasta qué tácticas defensivas y ofensivas vamos a emplear.

Conclusión

«Arch-Rivals» es un simulador deportivo francamente sensacional, con unos gráficos sencillamente alucinantes y unos movimientos perfectos, que cuenta además con la indudable ventaja de ser tremendamente sencillo de manejar —otra cosa es ya que consigamos ganar a la máquina por supuesto—, lo cual contribuye en definitiva a lograr un grado de adicción insuperable, que aumenta además considerablemente en la opción de dos jugadores.

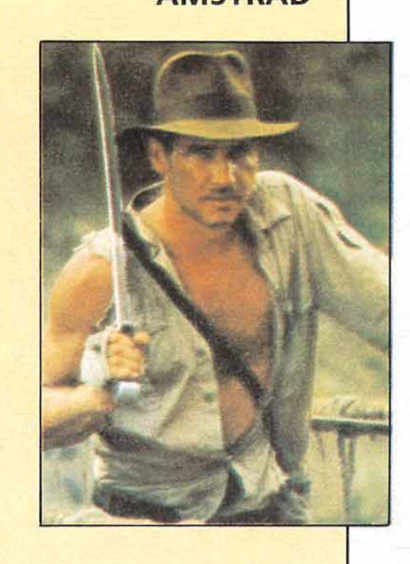
Todo el juego está cargado de detalles típicamente americanos, e incluso de esporádicos matices humorísticos, como es el caso de los resbalones que en más de una ocasión sufren nuestros jugadores con las bolsas de palomitas y refrescos que los espectadores lanzan a la cancha.

No se le puede pedir más a una máquina recreativa; si espectacular es la NBA, no menos lo es «Arch-Rivals», un juego que estamos seguros pronto se va a convertir en un auténtico número uno. ■

J.E.B.

CARGADORES

INDIANA JONES — AMSTRAD



```
10 REM Cargador Indiana Jones
20 REM Pedro Jose Rodriguez 9-9-89
30 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &5FFF:OPENOU
T"!d":MEMORY &FFF:CLOSEOUT:PRINT"Pokeand
o codigo maquina...":lin=120:dir=&9D00:G
OSUB 100:lin=450:dir=&BF00:GOSUB 100:MOD
E 1
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF3C,&A7
50 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF44,&A7
60 INPUT"Latigo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF49,0
70 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF4E,&C9:POKE &BF53,0
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 MODE 1:LOAD"!lucas",&1000:CALL &1000:
LOAD"!",&1000:CALL &BF00
100 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
110 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
byte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte
:sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con
THEN lin=lin+10:GOTO 100 ELSE PRINT"Erro
r en la linea"lin:END
120 DATA F3DD21B39A2100C006C8,1261
130 DATA DD7500DD23DD7400DD23,1187
140 DATA 7CC6086730041150C019,799
150 DATA 10EA31B39A3E1006F6ED,1199
160 DATA 792632069C3E16CDFD9D,1070
170 DATA 30F53EC6B830F02520EF,1333
180 DATA 06C9CD019E30E678FED4,1435
190 DATA 30F4CD019E30DC00DD21,1178
200 DATA 5D9C110200ED5F06122E,670
210 DATA 017806D7CDFD9DD20000,1167
220 DATA 3EE7B8CB153E00003E15,846
230 DATA D25C9D3A5C9C85325C9C,1196
240 DATA 653AC69FAAABDDACDDAD,1644
250 DATA ADDD77000609CB63280D,883
260 DATA 3AC69FC687839232C69F,1432
270 DATA 0505053AC69FC64932C6,949
280 DATA 9FDD231B7AB3C2599DC3,1378
290 DATA BE9D11EB9DED53AA9D81,1532
300 DATA 0601D17AB3C8DDE1189B,1342
310 DATA 2A5D9C113445ED52C200,942
320 DATA 0021D99D22AA9DDDE111,1231
330 DATA 50000601C3599DD17AB3,1038
340 DATA CAAC9DD5DDE113115000,1306
350 DATA 0603C3599DD17AB3C8DD,1381
360 DATA E121089F000000230603,469
370 DATA C3599DCD119ED0C3049E,1386
380 DATA 7BE607CA0A9E3E00C30F,1002
390 DATA 9E3E133D20FDA704C83E,1018
400 DATA F5DBFF1FC8A9E64028F3,1696
410 DATA 792F4F3E000000C32C9E,706
420 DATA 37C97C215B9C8623BEC2,1213
430 DATA 0000217F9C11809C01C2,812
440 DATA *
450 DATA F33E5E32C69F211FBF11.1078
460 DATA 439C011C00EDB03EC321,955
470 DATA 3BBF32389E22399EC300,958
480 DATA 9D00000E00499CF0FFF0,1135
490 DATA FFF0FFF0FF1800005B00,1360
500 DATA 002E9ED070000000403E,650
510 DATA 3D32AA31324F323E9032,765
520 DATA A3263E3D3249223E0E32,607
530 DATA 612B3E3D32492B32A32B,685
540 DATA 32002C32232C0100F6ED,707
550 DATA 79018D7FD9E131F8BFE5,1549
560 DATA 2100C01101C001FF3F75,871
570 DATA EDB0F3C9000000000000,857
580 DATA *
```









TOI DIFERENTE

¡compruébalo!

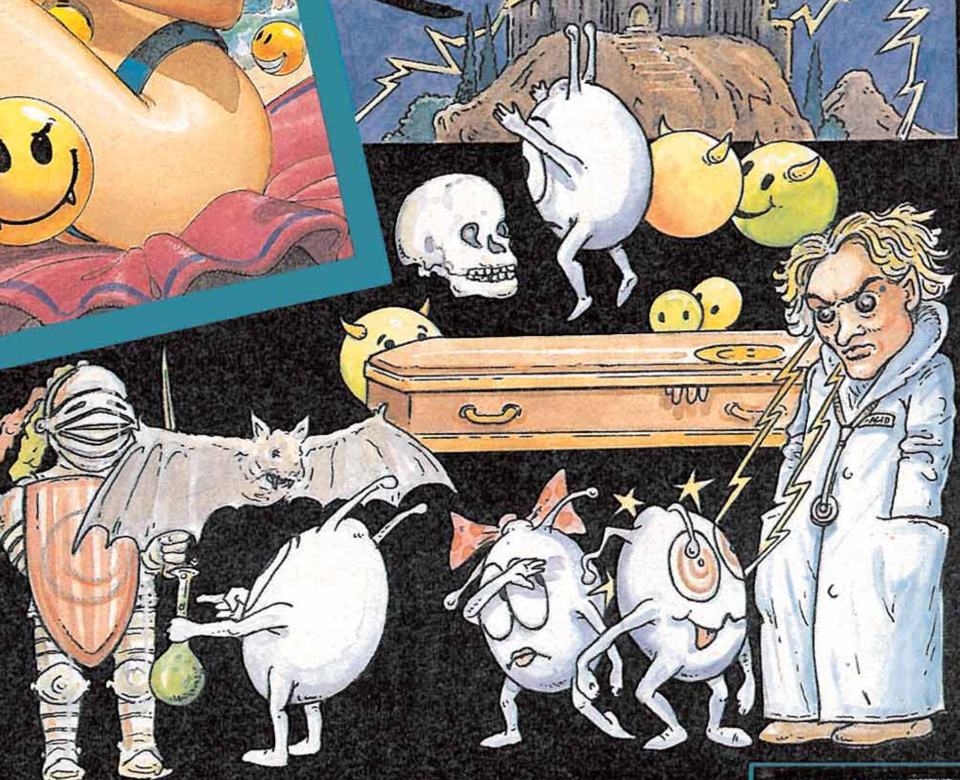
TOI ACID GAME

TOI EN LA DISCO
fase 1

TOI EN LA PLAYA
fase 2











¡VIVE LA AVENTURA TOI!

Música sampleada. Scroll multicolor.
Fondos animados. ... Y toda la fuerza y emoción de sus cuatro escenarios diferentes.

Disponible en todas las versiones



Distribuye MCM
C/Serrano, 240
Tel. 458 16 58



IBER
C/ Virgen Retamar, 3
LAS ROZAS (Madrid)
Tels. (91) 637 61 14
(91) 639 00 68

BARBARIAN II

ATARI

```
10   REM ********************************************
20   REM * POKEADOR VIDAS INFINITAS BARBARIAN II  *
30   REM *          A T A R I   S T               *
40   REM *   AGUSTIN GUILLEN BENITO 01-6-89       *
50   REM ********************************************
60   PRINT "INTRODUCE EL DISCO I DE BARBARIAN II"
70   PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA LAMINA DE PROTECCION DEL DISCO I"
80   PRINT "TECLEA UNA OPCION"
90   PRINT "================="
100  PRINT "1.- PONER VIDAS INFINITAS."
110  PRINT "2.- QUITAR LAS VIDAS INFINITAS."
120  INPUT "OPCION.- ",A$
130  IF A$="1" THEN GOSUB 160
140  IF A$="2" THEN GOSUB 210
150  GOTO 80
160  BLOAD "A:\AUTO\MAIN.PRG",300000
170  LET PUNTERO=300000
180  POKE_W (PUNTERO+((512*128)+112)),&H4E71
190  BSAVE "A:\AUTO\MAIN.PRG",300000,109395
200  RETURN
210  BLOAD "A:\AUTO\MAIN.PRG",300000
220  LET PUNTERO=300000
230  POKE_W (PUNTERO+((512*128)+112)),&H5380
240  BSAVE "A:\AUTO\MAIN.PRG",300000,109395
250  RETURN
```





TIME SCANNER

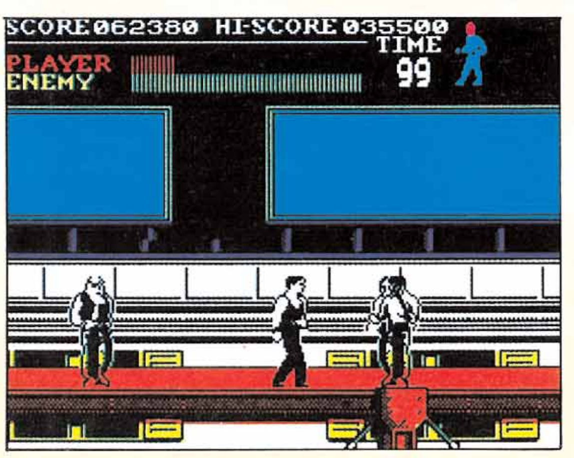
ATARI

```
10   REM ********************************************
20   REM * POKEADOR VIDAS INFINITAS TIME SCANNER  *
30   REM *     A T A R I   S T  (03-09-89)        *
40   REM * AGUSTIN GUILLEN BENITO                 *
50   REM ********************************************
60   PRINT "INTRODUCE EL DISCO 1 ORIGINAL DE TIME SCANNER"
70   PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA LAMINA DE PROTECCION DEL DISCO"
80   LET PUNTERO=250000
90   INPUT "PULSA RETURN ",A$
100  BLOAD "A:\AUTO\TIMEDISK.PRG",PUNTERO
110  INPUT "QUIERES BOLAS INFINITAS? ",A$
120  IF A$="S" OR A$="s" THEN GOSUB INFI ELSE GOSUB NOINFI
130  INPUT "QUIERES POCA GRAVEDAD? ",A$
140  IF A$="S" OR A$="s" THEN GOSUB POCA ELSE GOSUB NOPOCA
150  BSAVE "A:\AUTO\TIMEDISK.PRG",PUNTERO,101217
160  END
170  INFI:
180  POKE_W (PUNTERO+((512*121)+416)),&H0000
190  RETURN
200  NOINFI:
210  POKE_W (PUNTERO+((512*121)+416)),&H0001
220  RETURN
230  POCA:
240  POKE_W (PUNTERO+((512*124)+216)),&H0008
250  RETURN
260  NOPOCA:
270  POKE_W (PUNTERO+((512*124)+216)),&H0005
280  RETURN
```



VIGILANTE

AMSTRAD




```
10 REM Cargador para VIGILANTE
20 REM  Version Amstrad Cinta
30 REM  por ENRIQUE S. HILARA
40 REM
50 MODE 1:PRINT "Espera un momento pokea
ndo datos"
60 FOR i=&80 TO &87
70 READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
80 DATA 3E,00,32,16,58,C3,0C,56
90 DATA 80FF00000E006198F4FFF4FFF4FFF4
100 DATA FF1800005B0000469AD07000000040
110 DATA 000000000000000000000000000000
120 CHECK=0:FOR N= 39001 TO 39031 STEP 1
5
130 READ A$:FOR I=0 TO 14
140 A=VAL("&"+MID$(A$,(I*2)+1,2)):POKE N
+I,A:CHECK=CHECK+A
150 NEXT:NEXT:IF CHECK<> 3365 THEN PRINT
 "ERROR EN DATAS":END
160 DATA F3DD21CB962100C006C8DD7500DD23
170 DATA DD7400DD237CC6086730041150C019
180 DATA 10EA31CB963E1006F6ED792632069C
190 DATA 3E16CD159A30F53EC6B830F02520EF
200 DATA 06C9CD199A30E678FED430F4CD199A
210 DATA 30DC00DD217598110200ED5F06122E
220 DATA 017806D7CD159AD200003EE7B8CB15
230 DATA 3E00003E15D274993A749885327498
240 DATA 653AE49BAAABDDACDDADADDD770006
250 DATA 09CB63280D3AE49BC62D839232E49B
260 DATA 0505053AE49BC6C332E49BDD231B7A
270 DATA B3C27199C3D69911039AED53C29981
280 DATA 0601D17AB3C8DDE1189B2A759811C4
290 DATA 2FED52C2000021F19922C299DDE111
300 DATA 50000601C37199D17AB3CAC499D5DD
310 DATA E1131150000603C37199D17AB3C8DD
320 DATA E1211B9B000000230603C37199CD29
330 DATA 9AD0C31C9A7BE607CA229A3E00C327
340 DATA 9A3E133D20FDA704C83EF5DBFF1FC8
350 DATA A9E64028F3792F4F3E000000C3449A
360 DATA 37C97C2173988623BEC20000AF06F6
370 DATA ED79018C7FD9E131F8BFF321800022
380 DATA 4E543E01320654C364960000000000
390 CHECK=0:FOR N= 39192 TO 39532 STEP 1
5
400 READ A$:FOR I=0 TO 14
410 A=VAL("&"+MID$(A$,(I*2)+1,2)):POKE N
+I,A:CHECK=CHECK+A
420 NEXT:NEXT:IF CHECK<> 39194 THEN PRIN
T "ERROR EN DATAS":END
430 POKE &9BE4,&D2:MODE 1
440 INPUT "Deseas Vidas Infinitas  (S/N)
: ",b$
450 MODE 1:PRINT"Si eliges esta opcion t
endras inmunidad    total solo desde la
fase 2 a la 5   ":PRINT
460 INPUT "En que fase vas a jugar (1-5)
: ",c
470 IF c<1 OR c>5 THEN 460
480 POKE &9A65,c
490 IF UPPER$(b$)="N" THEN POKE &81,&3D
500 FOR i=0 TO 15
510 READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT
520 DATA 0,1a,d,3,f,10,4,6,18,0,a,2,14,1
2,9,f
530 MODE 0:BORDER 0
540 MEMORY &3FFF:CALL &BD37:LOAD"!",&400
0:CALL &9918
```

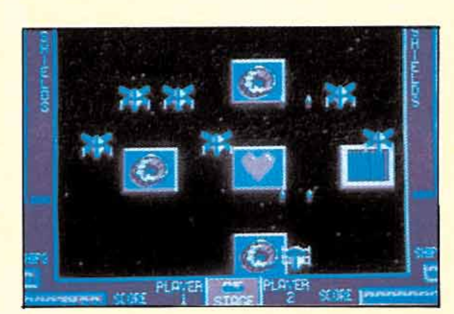
SOLOMON'S KEY

PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL SALOMON'S KEY (VERSION PC)
20 ' ****** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ******
30 CLS:KEY OFF
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GOTO 40
70 IF S<> 14121 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":
END
80 PRINT:PRINT" INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS
GRABAR EL CARGADOR PARA EL JUEG
O Y PULSA UNA   TECLA"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "csalomon.com" FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT:PRINT"CREADO EL PROGRAMA CSALOMON.COM .
EJECUTALO ANTES DEL SOLOMON'S K
EY SIEMPRE QUE  VAYAS A JUGAR PARA CONSEGUIR LAS
VIDAS INFINITAS."
140 END
150 DATA 14,31,184,16,53,205,33,137,30,124,1
160 DATA 140,6,126,1,250,184,0,0,142,216,199
170 DATA 6,64,0,46,1,140,14,66,0,251,180
180 DATA 9,14,31,186,132,1,205,33,186,0,2
190 DATA 205,39,61,5,0,117,72,46,163,128,1
200 DATA 46,137,30,130,1,88,91,83,80,30,142
210 DATA 219,128,62,105,21,254,117,39,199,6,105
220 DATA 21,144,144,199,6,107,21,144,144,199,6
230 DATA 109,21,144,144,250,184,0,0,142,216,46
240 DATA 161,124,1,163,64,0,46,161,126,1,163
250 DATA 66,0,251,31,46,161,128,1,46,139,30
260 DATA 130,1,234,0,0,0,0,0,0,0
270 DATA 67,97,114,103,97,32,97,104,111,114,97
280 DATA 32,101,108,32,83,79,76,79,77,79,78
290 DATA 39,83,32,75,69,89,10,13,40,67,41
300 DATA 32,74,46,83,46,70,46,36,-1
```

BEDLAM

PC



INSTRUCCIONES DE USO

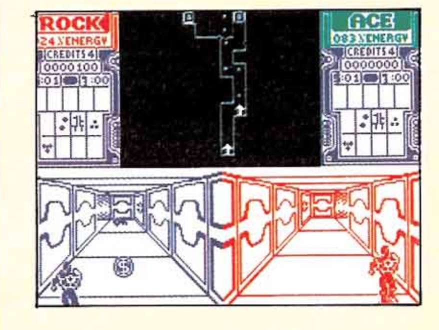
Teclear el listado del cargador utilizando para ello un intérprete de Básic. A continuación salvar el cargador en un disco formateado en previsión de futuros usos. El siguiente paso consiste en ejecutarlo tras lo cual deberemos seguir paso a paso las indicaciones que se nos muestren en pantalla. En la mayoría de las ocasiones se nos solicitará que insertemos de nuevo un disco formateado, en el que se grabará un fichero con extension .COM.

Este fichero deberá siempre ser cargado desde el DOS antes de proceder a cargar el juego original al que queremos que le sean incorporadas las ventajas que el cargador proporcione.

```
10 ' CARGADOR PARA EL BEDLAM (VERSION PC)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 CLS:KEY OFF
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GOTO 40
70 IF S<>12525 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":E
ND
80 PRINT "INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR
 EL CARGADOR DEL BEDLAM Y PULSA
 UNA TECLA"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "cbedlam.com" FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CBEDLAM.COM, C
ARGALO ANTES DEL BEDLAM Y CONSE
GUIRAS JUGAR CON VIDAS INFINITAS."
140 END
150 DATA 14,31,184,33,53,205,33,137,30,107,1
160 DATA 140,6,109,1,250,184,0,0,142,216,199
170 DATA 6,132,0,46,1,140,14,134,0,251,180
180 DATA 9,14,31,186,115,1,205,33,186,0,2
190 DATA 205,39,46,163,111,1,46,137,30,113,1
200 DATA 88,91,83,80,30,142,219,128,62,243,31
210 DATA 254,117,27,199,6,243,31,144,144,250,184
220 DATA 0,0,142,216,46,161,107,1,163,132,0
230 DATA 46,161,109,1,163,134,0,251,31,46,161
240 DATA 111,1,46,139,30,113,1,234,0,0,0
250 DATA 0,0,0,0,0,67,97,114,103,97,32
260 DATA 97,104,111,114,97,32,101,108,32,66,69
270 DATA 68,76,65,77,10,13,40,67,41,32,74
280 DATA 46,83,46,70,46,36,-1
```

XYBOTS

AMSTRAD




```
10 REM  Cargador de  Xybots
20 REM Version Amstrad Cinta
30 REM Por ENRIQUE S. HILARA
40 REM
50 MODE 1:PRINT "Pon la cinta original y
 pulsa una tecla":CALL &BB18
60 MEMORY &3FFF:OPENOUT "2":MEMORY &4FF:
CALL &BD37:LOAD"!",&500
70 POKE &505,&80:POKE &506,&0
80 FOR i=&80 TO &96
90 READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
100 MODE 1:INPUT "Credist infinitos (S/N
): ",c$
110 IF UPPER$(c$)="N" THEN POKE &81,&35
120 MODE 1:BORDER 0:CALL &88
130 DATA 3e,00,32,1f,72,c3,84,03,f3,11,0
0,01,21,00,05,01,00,02,ed,b0,c3,00,01
```

INDIANA JONES — SPECTRUM

```
  10 REM Cargador Indiana Jones
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 32767: POKE 23658,8: DIM a$
(1): LET sum=0: FOR n=48700 TO 4
8743: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>5457 THEN
 PRINT "Error en los data!": STO
P
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 48
713,0: POKE 48716,0
  50 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 4
8719,0
  60 INPUT "Latigo infinito? ";
LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 48
723,0
  70 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 48
726,0: POKE 48729,0: POKE 48732,
0: POKE 48735,0: POKE 48740,0
  80 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 150: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
  90 LOAD ""CODE 32768: LOAD ""C
ODE 48800: RANDOMIZE USR 48700
 100 DATA 33,69,190,34,233,190,1
95,160,190,62,167,50,68,168,50,2
28,168,50,98,157,175,50,13,153,5
0,235,161,50,53,162,50,134,162,5
0,169,162,62,201,50,3,162,195,22
4,171
```

INDIANA JONES — COMMODORE

```
1 REM********************************
2 REM*                              *
3 REM*     INDIANA JONES (C-64)     *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS TORRIJOS *
5 REM********************************
6 FORN=272TO298:READA:POKEN.A:S=S+A:NEX
T
7 IFS<>2954THENPRINT"ERROR EN DATAS":ST
OP
8 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
9 POKE53280.PEEK(162):GETA$:IFA$=""THEN
9
10 POKE816.16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
11 DATA32.165.244.169,24,141.208,8,169.
57.141.209.8,76,16,8,169
12 DATA173.141.247.126,76,0,122,74,68,8
3
```









EL PROXIMO LANZAMIENTO DE DINAMIC PUEDE SER EL TUYO

PRIMER PREMIO DE CREACION DE VIDEO-JUEGOS



BASES

1 Podrán participar en él todos los programadores profesionales o aficionados de software de entretenimiento, sin límite de edad o nacionalidad.

2 El jurado, presidido por Víctor Ruíz, estará compuesto por representantes del departamento de Desarrollo de Dinamic.

3 Se establecen los siguientes premios:
Primer premio.— 1.000.000 de ptas.
Segundo premio.— 200.000 ptas.
Tercer premio.— 200.000 ptas.
Además, la revista MICROHOBBY otorgará 10 Accésits de 40.000 pesetas cada uno y su correspondiente publicación en sus páginas, entre los juegos que participan en la versión SPECTRUM.

4 Los juegos aspirantes al Premio DINAMIC podrán ser enviados en las siguientes máquinas: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, COMMODORE 64, PC, ATARI ST, y AMIGA. Y su soporte deberá ser preferiblemente en Disco.

5 Además de estos premios, el Jurado podrá recomendar la edición mediante la formalización del correspondiente contrato, de las obras de los concursantes que destaquen por sus méritos.

6 El plazo de recepción de originales termina el 31 de Octubre a las 14:00 horas, no admitiéndose obra alguna fuera de plazo.

MICRO Manía EN COLABORACIÓN CON DINAMIC

y con motivo de su QUINTO ANIVERSARIO, convocan el «PRIMER PREMIO DE CREACION DE VIDEO-JUEGOS». Tú puedes ser el creador del próximo juego de Dinamic.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre y Apellidos ....

Domicilio ....

Población ....

Provincia ....

Teléfono .... C.P. ....



(Recorta este cupón)
(No se admitirán fotocopias)

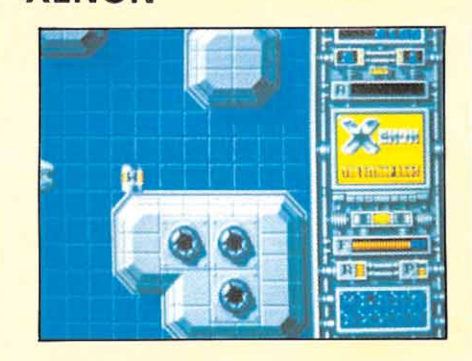
7 Los interesados deberán remitir a «Dinamic», Pza. de España, 18 plta. 29 Ofic. 1 un sobre cerrado en cuyo exterior figure la inscripción «PRIMER PREMIO DE CREACION DE VIDEO-JUEGOS DINAMIC». Este sobre deberá contener el soporte informático que contenga el video-juego etiquetado e identificado con un título, y otro sobre cerrado en cuyo exterior figure dicho título y en su interior los datos de identificación del autor (nombre completo, domicilio y teléfono), recortando el cupón que aparece en esta página y rellenándolo debidamente. Importante: no serán válidas fotocopias.

8 En el transcurso del mes de noviembre se hará público el fallo del jurado que será inapelable. En el mes de diciembre tendrá lugar la entrega de premios en el acto de conmemoración del «QUINTO ANIVERSARIO DE DINAMIC».

9 El primer premio implicará la edición del programa ganador y la asignación económica del mismo se considerará como un abono único y anticipado de los derechos de autor.

10 Cualquier incidencia no prevista en estas Bases será resuelta por el Jurado a cuyas decisiones se someten todos los participantes. La mera participación en el concurso mandando un original implica la aceptación de las bases.

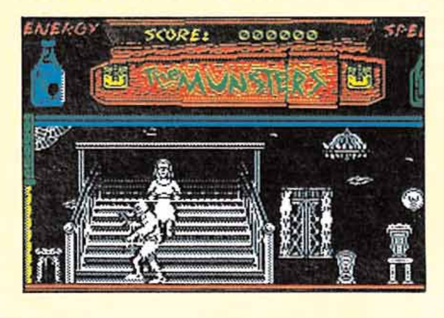
XENON — AMIGA

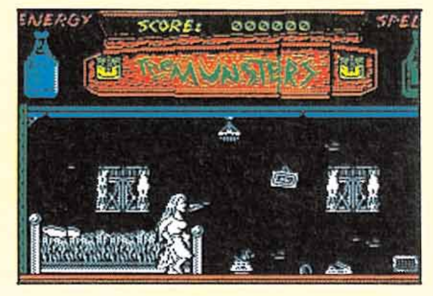




```
REM ****************************************************************
REM *    CARGADOR  'XENON' (AMIGA) - (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA    *
REM ****************************************************************
DIM C%(256):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH=0:V$="":I=0
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>713897& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(69)=&H600A
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(78)=&H6004
INPUT "NIVEL INICIAL (1-4) ";V:IF (V>1) AND (V<5) THEN C%(76)=V-2
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'XENON' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 41fa,0018,43f9,0007,fe00,45fa,009a,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0007,fe00,2c78
DATA 0004,41fa,002e,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41
DATA 0052,0839,0004,00bf,e001,66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78
DATA 0004,42ae,002e,41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4eb9
DATA 544f,4e49,0c6d,7865,27be,6628,2d7a,fff2,fe3a,2f0d,dbfc,0000,8000,3b7c
DATA 4a2d,1186,3b7c,4a2d,11dc,1b7c,00ff,08f7,3b7c,4e75,19c6,2a5f,4e75,5555
```

THE MUNSTERS — AMIGA






```
REM ****************************************************************
REM * CARGADOR 'THE MUNSTERS' (AMIGA) - (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA *
REM ****************************************************************
DIM C%(256):CH=0:V$="":I=0:V=0
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>987892& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF UCASE$(V$)="N" THEN V=29
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'THE MUNSTERS' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(V)):CALL C
DATA 41fa,0018,43f9,0006,0000,45fa,00ce,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0006,0000,2c78
DATA 0004,41fa,002e,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41
DATA 0052,0839,0004,00bf,e001,66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78
DATA 0004,42ae,002e,41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4eb9
DATA 544f,4e49,0c94,444f,5300,6618,2d7a,fff2,fe3a,41fa,0012,2948,015a,397c
DATA 4ef9,0158,4eec,000c,4e75,4df8,4000,303c,6004,323c,6006,41f9,0000,c000
DATA 3140,04dc,3140,04f4,3140,04fc,3140,0532,3140,06be,3140,06f8,3140,0748
DATA 3140,07d6,3140,08e4,3141,0562,3141,058a,3141,05ba,4ed6,5555
```

Por Santiago ERICE

VOZ, SENSIBILIDAD, COMPROMISO Y CANCIONES

TRACY CHAPMAN

El segundo disco de la cantautora norteamericana Tracy Chapman ya no se hará esperar. Su título, «Crossroads». Nacida en 1964 en un barrio negro y pobre de Cleveland, en el estado de Ohio, un beca le permitió convertirse en universitaria y combinar sus influencias del soul y el blues con el folk de cantautores blancos. Compromiso social, una voz cálida, una sensibilidad muy especial para componer, andanzas callejeras de carácter más o menos "hippioso" y una extraordinaria voluntad son algunas de las otras claves que convirtieron a Tracy en un "boom" popular que, aparentemente, se escapa de las tradicionales reglas del mercado de la música en estos últimos pasos del siglo XX.

Pero el caso es que ocurrió, y ahí la tenemos de nuevo, con su sensibilidad, con sus historias de la vida cotidiana y su pinta de fragilidad, como de muñeca pepona a punto de romperse en cuanto las manos del "enano" se den cuenta del atractivo del juguete. No le dejes, si la "pepona" tiene forma circular, es negra, con surcos y canta temas de Tracy Chapman.

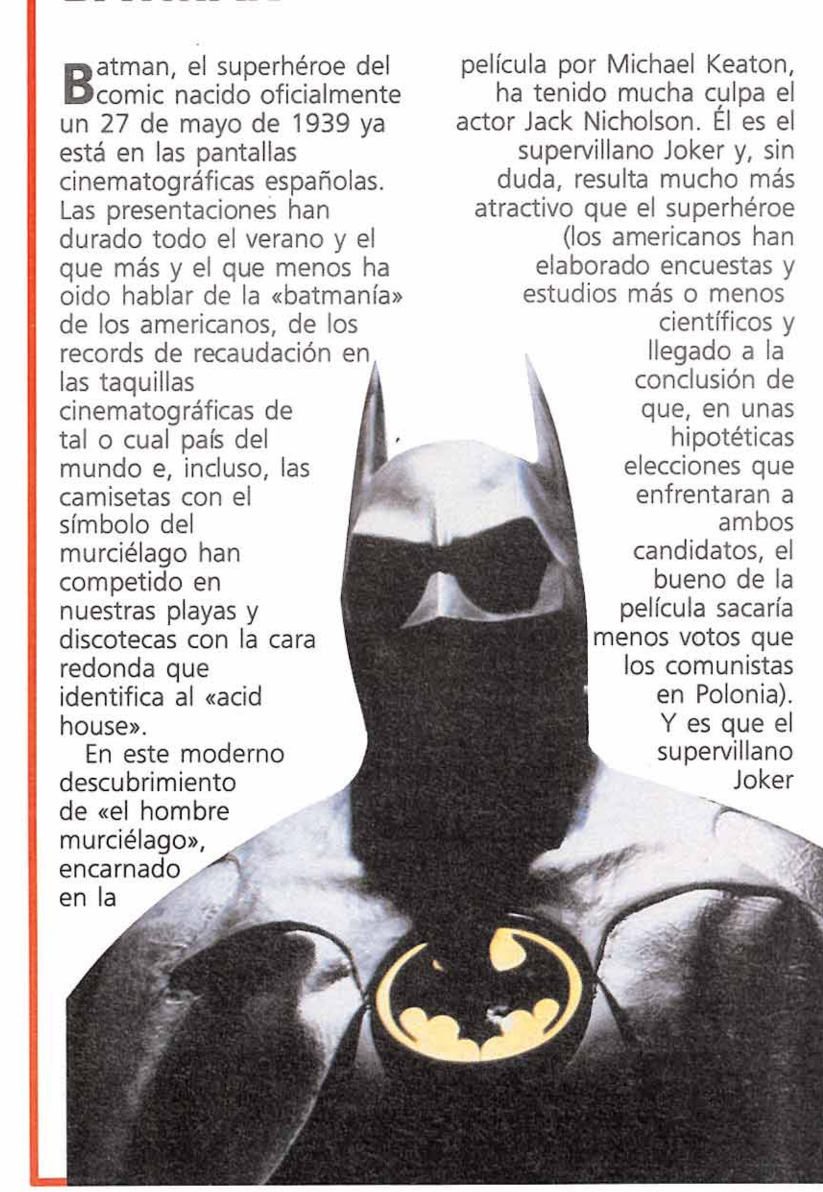


UN SUPERHÉROE EN BUSCA DE UN VILLANO

BATMAN

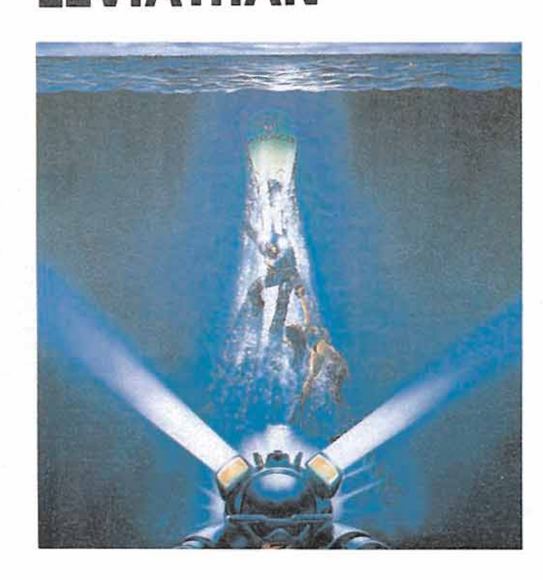
Batman, el superhéroe del comic nacido oficialmente un 27 de mayo de 1939 ya está en las pantallas cinematográficas españolas. Las presentaciones han durado todo el verano y el que más y el que menos ha oido hablar de la «batmanía» de los americanos, de los records de recaudación en las taquillas cinematográficas de tal o cual país del mundo e, incluso, las camisetas con el símbolo del murciélago han competido en nuestras playas y discotecas con la cara redonda que identifica al «acid house».

En este moderno descubrimiento de «el hombre murciélago», encarnado en la película por Michael Keaton, ha tenido mucha culpa el actor Jack Nicholson. Él es el supervillano Joker y, sin duda, resulta mucho más atractivo que el superhéroe (los americanos han elaborado encuestas y estudios más o menos científicos y llegado a la conclusión de que, en unas hipotéticas elecciones que enfrentaran a ambos candidatos, el bueno de la película sacaría menos votos que los comunistas en Polonia). Y es que el supervillano Joker



UNA DE MONSTRUOS MARINOS

LEVIATHAN



De las películas de monstruos que se han estrenado en nuestro país desde el verano a esta parte, y de las que se estrenarán hasta navidades, seguramente es «Leviathan» una de las más atractivas, por lo menos a priori, especialmente se tenemos en cuenta la habitual pobreza de ideas y los bodrios que de un tiempo a esta parte acostumbra a regalarnos este género cinematográfico antes tan brillante.

Es «Leviathan», al margen de una superproducción con todo lujo de medios, una especie de "remake", o actualización, o copia, o como queráis llamarlo (depende de la impresión de cada uno) de un clásico, «Alien, el octavo pasajero». El ambiente obsesivo y claustrofóbico en el que se desarrolla la acción del film, el monstruo terrorífico y "los personajes en busca de una muerte atroz" guardan algo más que coincidencias con la bestia espacial. El director es George P. Cosmatos («Rambo II», «Cobra») y el creador del bichito que da título a la película un equipo de especialistas dirigido por Stan Winston (cuyo nombre también aparece en los créditos de «Alien»).

NO ES SÓLO ROCK AND ROLL

THE ROLLING STONES

Un contrato millonario evaluado en algo más de 8.000 millones de pesetas ha demostrado que los milagros existen. Jagger, Richards, Watts, Wood y Wyman han aparcado sus dimes y diretes y re-fundado, re-constituido a los míticos Rolling Stones, la mejor y más famosa banda de rock and roll del mundo. En estos momentos, con su espectáculo recorren América del uno al otro confín y, si las desavenencias entre los cinco son soportables, seguro que para el 90 visitan Europa (y ya se sabe que nosotros también somos Europa).

Como soporte de la gira, se ha lanzado un nuevo Lp de los Stones, «Steel wheels», aparecido en el mercado tres años después que su no muy apreciado «Dirty work» y treinta y seis desde que se editara el primer single de la banda. Entremedias, más de cuarenta Lps, un estilo de vida y una leyenda que ya abarca varias generaciones de tipos de todo el mundo.

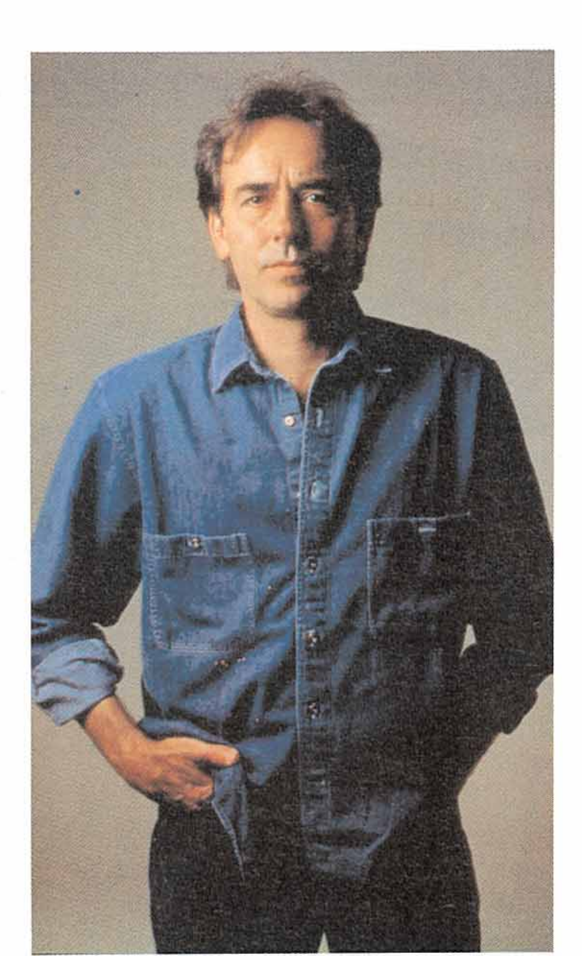
La vuelta de los Rolling Stones no es sólo el re-encuentro con la que fue la mejor banda de rock and roll del mundo. Es también negocio y nostalgia, un puñado de buenas canciones (las de «Steel wheels») y espectáculo, una ocasión para descubrir como llevan arrugas y michelines sus «satánicas majestades». Ellos, los re-vividos, ya no componen himnos vitalistas que representen los sueños y anhelos de sus seguidores. Su re-nacimiento no es re-juvenecimiento y eso se nota pero..., ya lo dice una de sus vieja canciones, ¡me gustan!

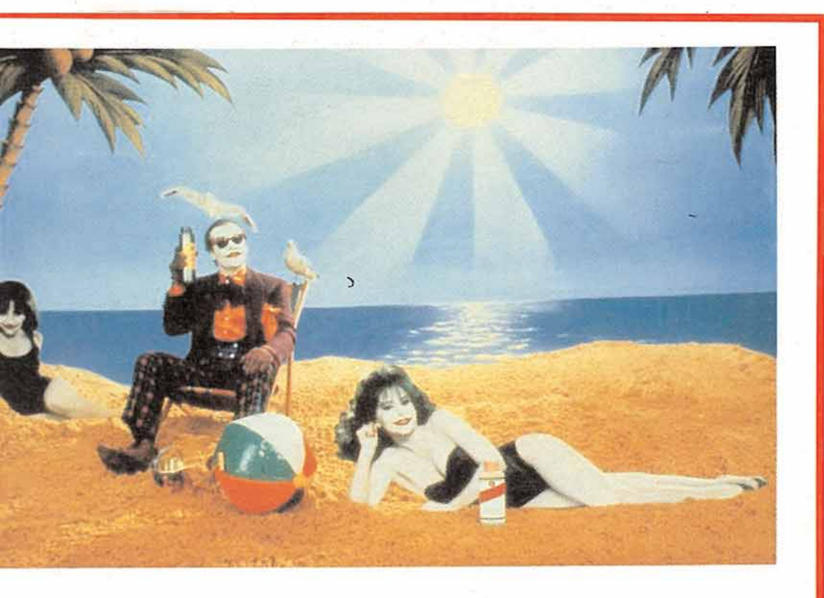
«MATERIAL SENSIBLE» EN CATALÁN

JOAN MANUEL SERRAT

Que este cantautor catalán, Joan Manuel Serrat, con sus años y su forma de entender la música, haga reir y llorar a "marujas" y "pijos", a "progres" y "macarras", a adolescentes en la edad del pavo y ejecutivos estresados constituye, por lo menos para mi, uno de esos misterios de la naturaleza de imposible explicación. Si fuera Julio Iglesias sería más fácil (su música es como el zumbido de una mosca), pero la de Serrat se asemeja más al tábano o al mosquito.

El caso es que el catalán ha vuelto a las andadas discográficas con «Material sensible», un Lp en el que han intervenido el saxo de Pablo Iturralde, Enric Canada, Mario Rossi, Jaume Vila, Ricard Miralles, Pere Bardagí y, como colaboradores especiales, Paco de Lucía y Ana Belén. Para romper la tradición, Serrat canta en catalán a personajes del fútbol y a emigrantes árabes en Europa, homenajea a Barcelona y se queda embobado con la luna, o nos ofrece su particular visión musical de la «serie negra». Es un trabajo para incondicionales.

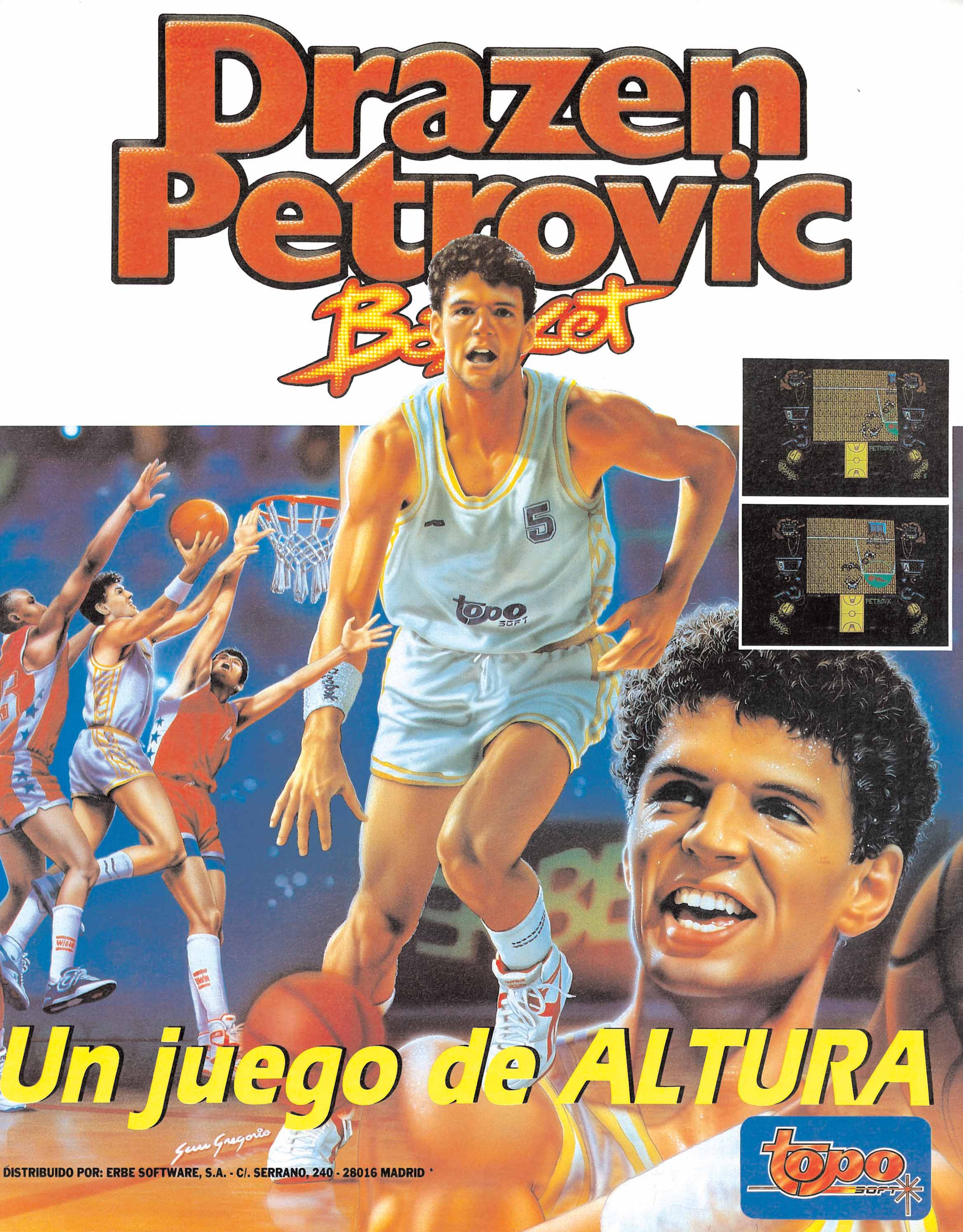




parece creado a la medida de Nicholson, dándole ocasión de representar ese papel que siempre representa tan bien: es una auténtica lección de histrionismo, sadismo, exageraciones, gestos epilépticos y surrealismo que vienen para la ocasión como anillo al dedo. Junto a la parejita, comparte letras grandes y luminosas en las puertas de los cines Kim Basinger (menos míticamente explosiva desde que nos hemos enterado por los anuncios de la tele que se viste en los mismos insulsos grandes almacenes que nosotros).

La banda sonora del film es obra y gracia de Prince (aquí todo va de monstruos) y no merece la pena explayarse sobre ella, ya que es perfectamente conocida desde hace varios meses y ocupa o ha ocupado el número uno en las listas de éxitos que con mayor o menor fidelidad se elaboran en este país. También han contribuido al mito Batman la ausencia del estúpido Robin en la versión cinematográfica, las actuaciones de secundarios como Robert Wuhl, Pat Hingle, Billy Dee Williams, Michael Rough o Jack Palace, la dirección de Tim Burton y el guión elaborado por Sam Hamm y Warren Skaaren.





Drazen Petrovic
Basket
5
topo SOFT
PETROVIC
Un juego de ALTURA
DISTRIBUIDO POR: ERBE SOFTWARE, S.A. - C/. SERRANO, 240 - 28016 MADRID
topo SOFT